



LES NEWS JFUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

King's Bounty: The Legend Lost Planet Colonies Venetica War Leaders: Clash of Nations XIII Century: Death or Glory

LES TESTS DU MOIS

Dracula: Origin 73 37 Iron Man 75 Mass Effect 38 66 36 Mountain Bike Adrenaline 74 Race Driver GRID 60 Turok 70 40 West Law 72

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél.: 0144840550 – Fax: 0142005692
e-mail: abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numberos): 72,28 euros
Étranger Tél.: 0144840550

JOYSTICK nº 208 - JUILLET/AGÛT 2008

JOYSTICK n° 208 - JUILLET/AQUT 2008

JDYSTICK n° 208 - JUILLET/AQUT 2008

Edité par future France
S.A.S. au capital de 1218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417

Siége social: 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél.: 014127 3838 Fax: 0141 2738 39

www.mesmagazinesfavoris, fr
Présidente Directrice Générale: Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration:
Jane Méline
Principal actionnaire: WM7
Directrice de la publication: Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines:
Marguerite Gautier / jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commerciale: Saghi Zaïmi

REDACTION
CHEF DE RUBRIQUE RÉSEAU: CYTÎL « CYD » DUPONT
CHEF DE RUBRIQUE TEST: Fabio « Sundin » Bevilacqua
CHEF DE RUBRIQUE NEWS: Michel « Yavin » Beck
SCREPAIRE DE RÉDACTION: SONIje « RUSTIN » Prêtot
PREMIÈRE RÉDACTINI CONJIje « RUSTIN » Pretot
PREMIÈRE RÉDACTICIS GRAPHISTE: Érica « Mélusine » Denzler

DNT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO: Emmanuel « Th's Dézy, Damien « Savonfou » Coulomb, Nicolas « Elgarion » Delattre, Christophe « Chris » Delpierre, Viviane Fitas, Mathieu « Gruth » Guéritte, Thomas « Ed » Huguet, Guillaume « C. Wiz » Louel, Brice « Tuttle » Roy, Sylvain « Lucky » Tastet, Marie-Claude Rodriguez et Carole Renaudin.



De retour de Vancouver où il a rencontré les

Avec un Race Driver Grid qui décoiffe et un Mass Effect qui scotche à l'écran, le PC sent Mais qu'à cela ne tienne, nous ne sommes pas sectaires, nous. plus que jamais le hit console.

Matos C'est quoi!



Il aura fallu attendre huit ans avant de Comment la série a-t-elle évolué ? Qu'est-ce qui vous attend dans ce troisième épisode? Vous saurez tout! profiter d'un nouvel épisode d'Alerte Rouge.



remplacera, ou pas, la souris des amateurs de FPS, de nouvelles cartes nère pour les accros du montage et un Découvrez un accessoire qui portable AMD pour ceux qui ont la bougeotte.

ET AUSSI...

Budget	76	Matos Top Hard
Courrier des lecteurs	8	Matos Zalman FPS Gun
Déclaration d'indépendance	30	FG-1000
Édito, news	18	Matos News
Et poke et peek	105	Quoi de neuf
Itinéraires d'enfants gâtés	104	Reportage - Alerte Rouge 3
Jeu de la couv'	10	Reportage - Alpha Protocol
Lexique	106	Reportage - Dungeon Party
Matos AMD Puma	101	Reportage - Project Origin
Matos Asus P5Q Deluxe		Réseau - Age of Conan :
& MSI P4SD3 Platinum	98	Hyborian Adventures

97	Réseau – Mods	87
102	Réseau – Neo Steam	88
	Réseau – Net News	84
100	Réseau – Rainbow Six Vegas 2	90
94	Réseau – StoneAge 2	88
78	Réseau – Wrath of the	
50	Lich King	89
44	Sommaire DVD	4
46	Top rédac	58
54	Utilitaires	80

© THQ/Relic Entertainement

IMPRIMÉ EN ITALIE/PRINTED IN ITALY

PUBLICITÉ
Tél.: 0141273838 – Fax: 0141273800
(prenom.nom@futurenet.fr)
DIRECTEUR COMMERCIAL PIBLICITÉ: Jérôme Adam
DIRECTEUR COMMERCIAL PIBLICITÉ: Jérôme Adam
DIRECTEUR PEULICITÉ: STÖME (OBLICITÉ: STÖME ADIA)
DIRECTEUR DE PUBLICITÉ: STÖME (OBLICITÉ: DITÉIR PÉCHON
DIRECTEUR DE CLIENTEL COMSTRUCTEUR: Alban Chassagne
DIRECTEUR DE CLIENTELE DISTRIBLUTION; Willy Weingartner
DIRECTEUR DE CLIENTELE DISTRIBLUTION; Antoine Richard



CHEF DE FABRICATION: Francis Verdelet (francis.verdelet@futurenet.fr)



DIRECTEUR DE LA OIFFUSION :

DIRECTEUR DE LA CIFFUSION:

Vincent Alexandre

RESPONSABLE ABONNEMENT: Anne Cornet

Chife De PRODURT VERTE AU NUMÉRO: Jacky Cabrera

Anciens numéros: 01448 40550

DISTRIBUTION: SAEM Transport Presse

LAPRESSION: SÍGES 5.p.A. Siège social: San Mauro Torinese,
Imprimé en Italè - Phrited in Italy.

Depôt légal: à parution.

Commission paintaire N° 0310 (K 38973
SSN: 1145-4806. Copyright Future France 2008. Tous droits
de reproductions réservés. Joystick est une marque déposée.

La rédaction n'est pas responsable des textes. Illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs autieurs. La reproduction totale ou partielle des artiles publiés dan Joseptic est interfait sans accord écht de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Joseptick, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les Indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'Information, sans aucur but publicitaire. Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires 1 DVB-Rom promotionnel, qui ne peut être vendu ésparément, une opération LUPPERDECK/CER à Jour gledes un l'ar de couverture sous bitter pour la totalité du tirage, et un encart abonnement situé entre les pages 10 et 11.

92





a i r e #208

Oui, Monsieur, approchez ! Ce n'est pas une, ni deux, ni trois, mais bien quatre démos jouables que nous

vous offrons. Et c'est sans compter les huit jeux indépendants et le jeu complet du mois. Vous voulez

des drivers ? Il y en a aussi ! Une vidéo ? Évidemment et pas n'importe quoi, il s'agit d'une vidéo

de FarGry 2... Comme quoi, commercial, ce n'est pas si difficile!

Cyd

LE JEU COMPLET

BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30

Genre: FPS

Développeur : Gearbox Software Éditeur/Distributeur : Ubisoft

Site Internet: www.brothersinarmsgame.com/fr/index.php Config minimum: Windows 98/ME/XP/2000, CPU 1 GHz,

512 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo Config recommandée : Windows 98/XP/2000, CPU 2,5 GHz,

1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo

En résumé

Incarnez Matt Baker, un sergent de la 502e aéroportée, et plongez au cœur du débarquement durant la Seconde Guerre

Axé essentiellement sur des mises en scène spectaculaires, Brothers in Arms n'est pas sans rappeler des films comme « Il faut sauver le soldat Ryan ». Les amateurs du genre

apprécieront. N'oubliez pas d'aller faire un tour dans les options pour modifier les commandes avant de débuter votre première partie car les actions sont placées sur les touches prévues pour un clavier QWERTY.



RACE DRIVER GRID

Genre: Course

Développeur : Codemasters Éditeur/Distributeur : Codemasters Site Internet: www.racedrivergrid.com

Config minimum: Windows 98/ME/XP/2000, CPU 3 GHz, 1 Go de Ram,

carte graphique 128 Mo

Config recommandée: Windows 98/XP/2000, CPU Core 2 Duo

2,66 GHz, 2 Go de Ram, carte graphique 512 Mo

En résumé

Il s'agit du dernier jeu de course grand spectacle signé Codemasters. Ne vous attendez pas à de la simulation pure et dure, ici on en prend plein les yeux et on roule façon arcade. À essayer d'urgence.





EGO Indiana Jones

Genre: Action/Aventure Développeur : Traveller's Tales Éditeur/Distributeur : LucasArts

Site Internet: www.lucasarts.com/games/legoindianajones Config minimum: Windows 98/ME/XP/2000, CPU 1 GHz, 256 Mo

de Ram, carte graphique 32 Mo

Config recommandée : Windows 98/XP/2000, CPU 2 GHz, 512 Mo

de Ram, carte graphique 64 Mo

En résumé

Muni de son fouet et son chapeau légendaires, le plus célèbre archéologue voit ses aventures portées dans le monde de briques de LEGO. À savourer en famille!





Répertoire\DÉMOS

ON THE RAIN-SLICK PRECIPICE OF DARKNESS EPISODE ONE

Genre: Aventure
Développeur: Hothead Games
Éditeur/Distributeur: Hothead Games
Site Internet: www.playgreenhouse.com/game/HOTHG-000001-01/
Config minimum: Windows 98/ME/XP/2000, CPU 1 GHz, 512 Mo
de Ram, carte graphique 128 Mo
Config recommandée: Windows 98/XP/2000, CPU 3 GHz, 1 Go
de Ram, carte graphique 512 Mo

En résumé



Voici la démo d'un jeu d'aventure tiré du très populaire comic Penny Arcade (www.penny-arcade.com). Cet épisode prend place dans l'univers de New Arcadia dans les années 1920. Si vous désirez débloquer la totalité du jeu, il faut débourser 19,95 dollars en vous rendant sur le site officiel (voir ci-dessus).

DARKNESS WITHIN

Genre: Aventure

Développeur : Zoetrope Interactive Éditeur/Distributeur : Micro Application Site Internet : www.darknesswithin.fr

Config minimum : Windows 98/ME/XP/2000, CPU 1 GHz, 256 Mo

de Ram, carte graphique 512 Mo

Config recommandée : Windows 98/XP/2000, CPU 3 GHz, 512 Mo

de Ram, carte graphique 1 Go

En résumé

Mettez-vous dans la peau d'un enquêteur de police qui doit résoudre une affaire de meurtre dont le principal suspect n'est autre qu'un détective privé très respecté.



Les autres fichiers

JEUX INDÉPENDANTS

Armada Tanks

Bushwhack

Droid Assault

Larva Mortus

The Sewer Goblet

Trajektoria

Typeracer

Virtual Villagers 3 The Secret City

LES AUTRES FICHIERS

Mappack Portal : The Flash Version

VIDÉO

Far Cry 2

DRIVERS

Drivers ATI Catalyst 8.5 pour Windows XP Drivers Nvidia Forceware 175.16 pour Windows XP

PATCHES

Assassin's Creed 1.02 The Settlers : Bâtisseur d'empire 1.6 Rainbow Six Vegas 2 1.02 Ennemy Territory Quake Wars 1.5

Lancement

DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas Interfacejoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits D'AUTEUR

La reproduction des pages graphiques présentes dans l'interface est strictement interdite. Ces éléments appartiennent exclusivement à leurs auteurs respectifs.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIRVOS CRÉATIONS?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une lmage de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail: cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse sulvante:

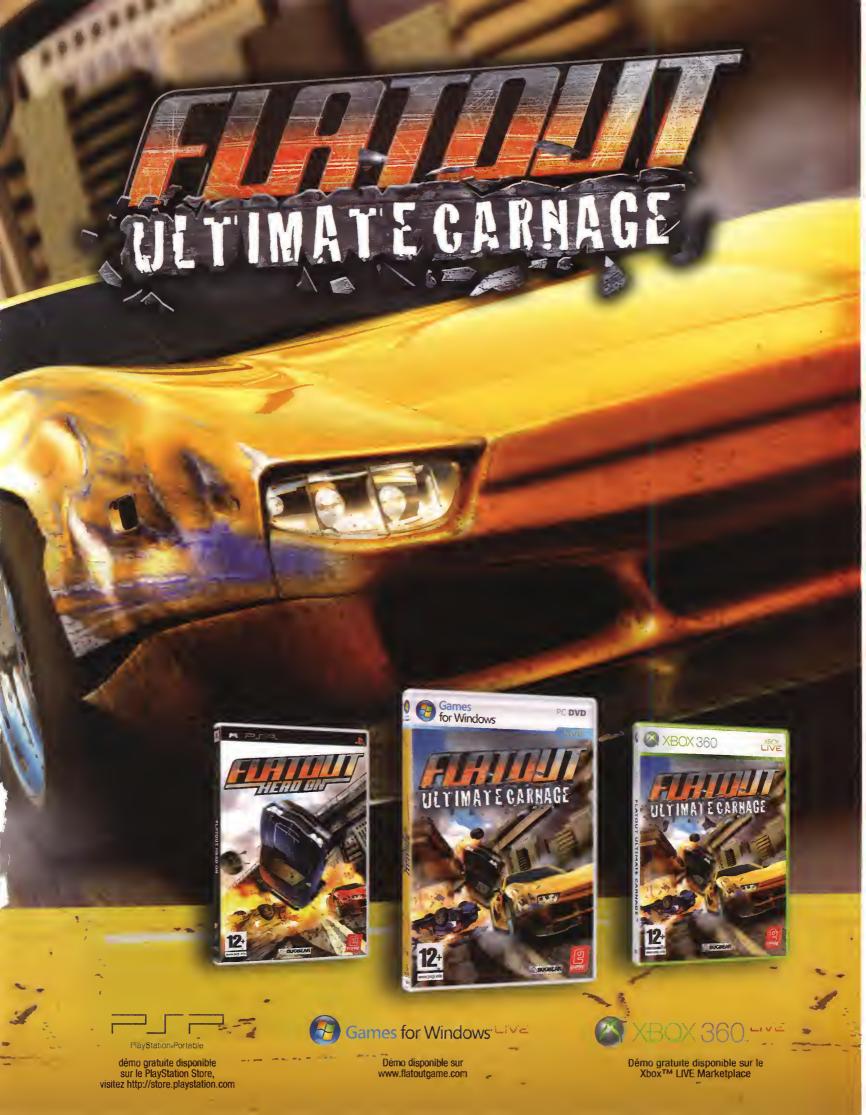
Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichler principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom (ou de ce DVD-Rom), et des programmes qu'ils contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.





Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrieriovstick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès. 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

Faut pas abuser

Je vous écris parce que j'en ai marre en fait de vos commentaires sur les consoles next gen. Je possède une PS3 depuis decembre et je dois dire que je suis extrêmement content de mon achat. Depuis peu, j'ai GTA IV et pour moi c'est LE jeu et, selon moi, le meilleur jeu auquel j'aie pu jouer, que ce soit sur Amiga, PC ou console. Mais voilà, page 50 du Joystick 207, je n'apprécie pas le commentaire de Yavin sur GTA IV. Dire que GTA IV est moche et qu'il rame et qualifier les consoles next gen de bouses, il ne faut quand même pas exagérer.

Certes, mon propos est un peu violent, mais vous ne m'enlèverez pas de l'idée que GTA IV souffre (en particulier sur PS3) d'une animation boiteuse, à la limite de l'inacceptable. La version Xbox 360 est d'ailleurs, à ce niveau, bien plus supportable. Et quant à la version PC, celle qui n'existe toujours pas officiellement (mais bon...), elle devrait nous offrir une luidité narfaite, même sur une machine un peu ancienne et devenir rapidement la meilleure version du jeu, toutes machines confondues. Comme

cela a été le cas pour les autres

passé. On en

reparle dans

. quelques

mois?

épsodes par le

Roland

Votre démarche est intéressante, je vous invite à l'essayer au plus vite sur une jolie demoiselle prise au hasard dans la rue. Postez-vous en face d'elle et répétez-lui ces mots « Je vous prie de bien vouloir venir avec moi afin que nous couchions ensemble, cela me tient vraiment à cœur ». Si ça marche, on vous colle le jeu que vous voulez dans le prochain numéro.

Merci d'avance

Salut à toute l'équipe de Joystick. Je viens de faire connaissance avec votre charmant magazine et je vous l'avoue, ce qui me passionne ce sont les jeux qui y sont attachés. Pour cela je n'ai pas manqué les trois derniers numéros. Cependant je suis un accro aux jeux de course automobile. Alors je vous prie de bien vouloir inclure un ieu de ce genre dans les prochaines éditions. Mes choix sont Need for Speed Most Wanted et Carbon qui me tiennent vraiment à coeur. Pendant 2 ans, j'ai suivi de près un autre magazine semblable au vôtre sans pouvoir obtenir satisfaction à ce sujet. Alors merci de bien vouloir étancher ma soif.

ÉCRIVEZ-NOUS, VITE, VITE! courrierjoystick@futurenet.fr

URRIE

des règles du jeu ; Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériet ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc. agestions, conseils, remarques, leux

Solidarité

Bonjour à toute l'équipe! J'ai quelques questions à poser, alors attention! Tout d'abord concernant des jeux de tuture, est-ce que Bugbear nous prépare un troisième opus de Flat out? Et seconde question, qu'en est-il des bruits qui courent sur un Test Drive Unlimited 2? Bonne continuation à vous tous!

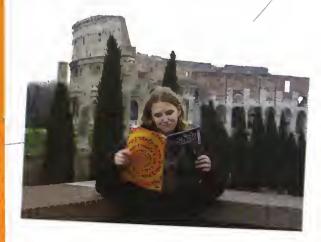
J'aime bien annoncer de bonnes nouvelles aux gens, moi. Alors c'est parti: Bugbear travaille tellement sur un troisième opus qu'à l'heure où vous lirez ces lignes, il devrait être sorti. L'ennui, c'est qu'il ne s'agit que d'une adaptation de la version console de l'année dernière et si ce n'était pas totalement nul, ce n'était pas bien terrible non plus. Concernant Test Drive Unlimited 2, la réponse était déjà dans le précédent numéro et comme je ne suis pas certain que vous l'ayez bien acheté, vous allez me faire le plaisir de courir tout de suite chez votre marchand de iournaux qui a quand même des frais et une famille à nourrir.

Armund ze weurld

Comment ça, un voyage à Rome ?! Maintenant ?! O.K.! Je prends mon Joystick et on y va.

Dargomas

Jolie photo, joli modèle, rien à redire. Hmm, quoique, en fait, si. Ça vous embêterait d'y retourner avec un numéro de Joystick un peu plus récent? Et tant qu'on y est, on peut venir?



- Pour les problèmes d'abonnem magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc.: SERVICE ABONNEMENT 18-24 quai de la Marne Tél.: 01 44 84 05 50

> - CO manquants, ne marchant pas, etc.: cdrom@futurenet.fr

 Propositions de programmes, images, maps etc. à intégrer au CD de Joy: cdromjoystick@futurenet.fr

- Problèmes techniques: www.hotline-pc.org



Wathammer



arhammer 40,000: Dawn of War est né sous le soleil canadien du troisième millénaire, en 2004. Il ne lui a fallu que quelques mois, à peine, pour briguer le titre de référence sa catégorie. Reconnu unanimement et à sa juste valeur par les critiques, Dawn of War était un STR brutal et musclé, agressif et abrasif, polarisé

vers l'action et exonéré des ennuyantes phases de récolte et de grandes constructions, épicé par les nombreuses capacités des unités et l'immense bagou de ses commandants. Le tout, dans un des univers les plus excitants qui soit: Warhammer 40.000. Un blockbuster, signé Relic Entertainment, fort de trois extensions et vendu à plus de dix millions de galettes dans le monde...



Oui, on peut me trouver partisan, trop exalté, trop romantique, déraisonnable. Mais je m'en fous. Certains titres méritent de se lâcher un peu, et Dawn of War II, déjà au stade de petite bombe, appartient à cette trop rare catégorie. Au premier coup d'œil sur le grand écran de cette salle de réunion, j'ai su. Et j'ai pensé à ces titres dont on ne peut plus se passer après y avoir goûté. Et j'ai pensé à ces titres qui fédèrent bien au-delà des frontières de leur genre. Et j'ai pensé à ces titres capables de nous faire oublier pour un temps les joyaux de chez Blizzard.

9000 bornes pour y aller, et 9000 bornes pour en revenir. Pour vous. Pour Joystick. Pour Vancouver. Pour Relic Entertainment, Pour le 41° millénaire. Pour voir tourner la nouvelle référence de la stratégie temps réel. Pour découvrir la suite de l'immense Dawn of War. Notre reportage au bout du monde. Pour Dawn of War II.

Dans l'antre du monstre

aris [...] Une plombe au-dessus des nuages [...] Vancouver. Ville chimérique. Des montagnes enneigées. Des plages de sable fin. Des parcs forestiers immaculés. D'innombrables terrains de sport. Un centre-ville à l'américaine, avec des boulevards dont on ne voit pas le bout, des centres commerciaux sur dix niveaux et





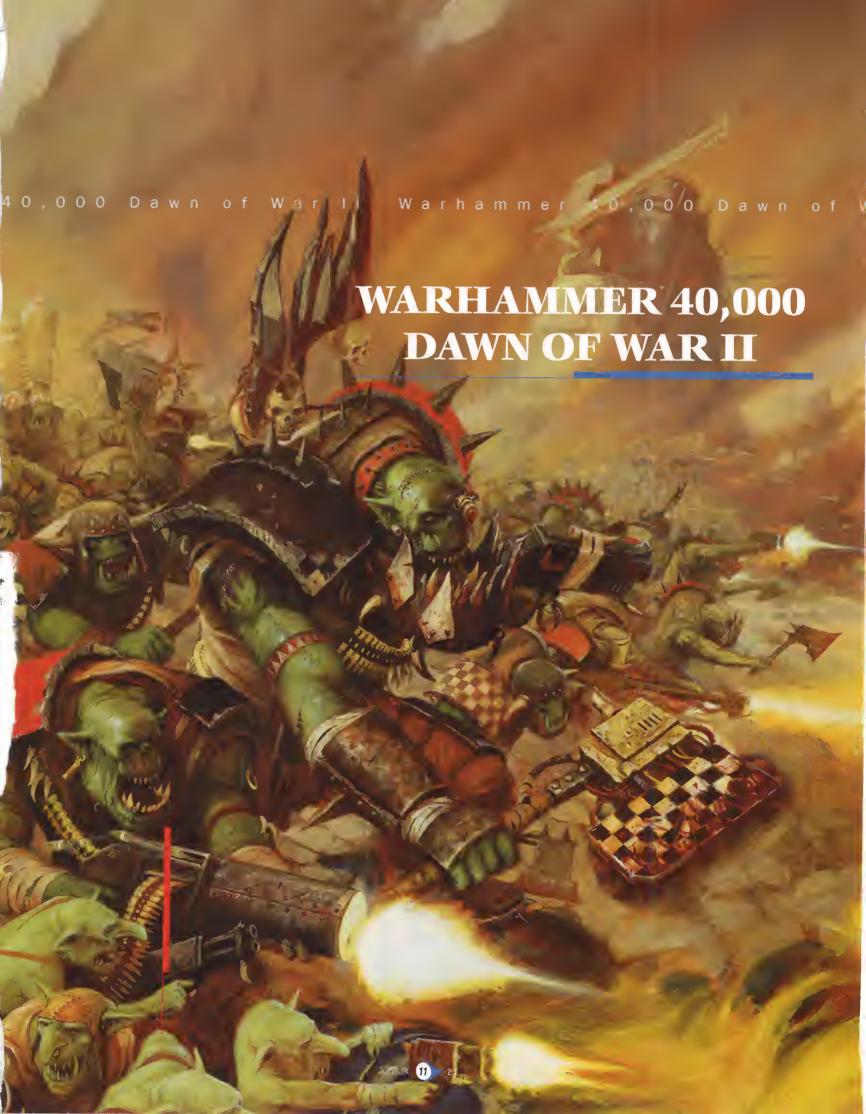
GENRE: TUERIE SANGUINAIRE

ÉDITEUR: THQ

DÉVELOPPEUR: RELIC ENTERTAINEMENT/

CANADA

SORTIE PRÉVUE: PRINTEMPS 2009





Games Workshop, trop dur à cuire?

Illustre papa - entre autres des univers Warhammer, Warhammer 40,000 ou Blood Bowl, Games Workshop a, comme à son habitude, tenu à donner son avis sur cet énième titre tripotant un de ses univers. Vous avez pu le découvrir à plusieurs reprises dans nos précédents numéros, ces gens-là sont à la fois très détachés et... très stricts... Paradoxal, en effet! Toujours est-il que selon Mark Noseworthy et Jonny Ebbert, un peu langues de bois sur ce coup, Relic et Games Workshop entretiennent une relation privilégiée fondée sur la « confiance ». Les contacts sont presque quotidiens et concernent toutes les facettes de Dawn of War II: univers, anecdotes, armes ou unités. Les fans du jeu de plateau peuvent donc dormir sur leurs deux oreilles!

des kilomètres de fast-food. Le tableau est baroque, un peu naïf, mais terriblement séduisant. Et ne me dites pas qu'il n'y a pas de lien, diablement positif, entre ce climat de travail et la qualité des productions.

Le repère de Relic se cache au 15° étage d'un immeuble tout neuf. C'est top: une table de billard, un char effrayant vu sur Company of Heroes, quelques posters de Dawn of War et d'innombrables couvertures de magazines vantant les mérites des diverses pépites du studio, sous verre. Dont quelques Joystick.

65 personnes travaillent sur Dawn of War II, nous en rencontrerons deux. Heureusement, non des moindres: Jonny Ebbert, grand chauve efflanqué et communicant exubérant, est designer en chef; Mark Noseworthy, le pro-





Tronçonneuses allumées - avec le bruit qui va bien - les escouades de Jetpack sauteront derrière tout ce qui bouge pour les étriper!

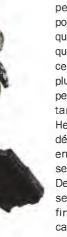
ducteur, est moins expansif mais tout aussi passionné. Ils ont une journée pour nous présenter leur nouveau bébé.

ne fois n'est pas coutume, avant de nous présenter le futur projet révolutionnaire, car c'est bien connu, un futur projet est toujours révolutionnaire, nos interlocuteurs ont souhaité faire le point avec la stratégie en temps réel. Une démarche originale, tout à fait honnête et intéressante, et qui permet sur-

J'ai beau être une grosse buse au billard, travailler dans les locaux de Relic fait drôlement envie!







velle superproduction donc, les développeurs canadiens ont décidé de se poser, avec un objectif: réfléchir sur ce qu'ils avaient fait précédemment, sur ce qui était bon et ce qui l'était moins, sur ce qui a plu et ce qui a un peu moins plu. Un travail à double face: une introspection minutieuse d'une part, en cogitant sur Dawn of War et Company of Heroes, et une réflexion plus globale et détachée d'autre part, sur le genre tout entier, son histoire, ses fondations et ses évolutions.

De cette nécessaire remise en question se sont dégagés des problèmes, et in fine, des solutions. Selon le studio canadien, le STR souffre de plusieurs grosses lacunes, lesquelles explique-



Joystick: Pourquol, après Company of Heroes, avez-vous décidé de revenir sur Dawn of War? Pourquoi ne pas avoir exploité un nouvel univers par exemple?

Mark Noseworthy: L'univers de Warhammer 40,000 est tellement riche! Il est brutal, violent, excitant et très profond. Notre premier épisode a été un franc succès, y compris en Europe, le défi était très excitant.

Également un peu frustré par des choses que vous n'avez pas pu faire sur Dawn of War peut-être?

Un peu. On est aujourd'hui capable d'offrir des combats beaucoup plus réalistes, au niveau de l'animation et de la physique notamment. Nous avons beaucoup plus de possibilités qu'auparavant, dans tous les

domaines. Avec les nouvelles technologies, avec cette qualité graphique, on peut maintenant véritablement faire vivre l'univers de Warhammer 40,000.





La puissances des Dreadnoughts est ahurissante! On espère beaucoup d'autres véhicules de ce type dans Dawn of War II.

EO



Argument de plus pour Dawn of War II, la bande-son promet d'être de grande qualité et surtout, très immersive.

raient pourquoi le genre peine à séduire un large public :

1/ Il n'y a pas de buts à long terme, dans les campagnes solo notamment. On passe des heures à élever un empire pour... l'abandonner immédiatement après. Il n'y a aucun lien matériel, concret, entre deux parties.

Plein les yeux

Au vu des premières séquences de gameplay, et sur un aspect purement plastique, Dawn of War ne sera pas une claque comme a pu l'être World in Conflict en 2007, qui est encore la référence. Il faut savoir que c'est le moteur de Company of Heroes, développé en interne et amélioré pour l'occasion, qui a été utilisé : le Essence Engine. Au niveau de l'animation en revanche, Dawn of War II n'a rien à envier à personne. Gérées par le moteur physique Havoc, les animations sont variées et d'ores et déjà époustouflantes. On applaudira aussi le réalisme de la physique, la gestion des impacts, tout ce qui est balistique, le souffle provoqué par les unités fraîchement invoquées, les explosions de couleurs et de sang ou encore les lumières dynamiques. Dawn of War II nous coupera le souffle, et c'est tant mieux!

2/ Le joueur n'est pas bien rétribué de ses efforts. Il faudrait un système de récompenses motivant, qui le pousse à réfléchir à ses actions et à sa stratégie, à moyen et long termes.

3/ Les arborescences d'évolution sont immuables. Une fois qu'elles sont connues, il n'y a plus de surprise.

4/ Il n'y a pas d'attachement possible aux troupes. Les unités ne sont pas individualisées, elles n'ont pas de nom ni de visage. La vie d'une unité ne vaut rien.

Voilà en résumé, selon nos interlocuteurs, l'origine du mal dans la stratégie en temps réel. Ai-je maintenant besoin de préciser que Dawn of War II a été pensé pour répondre à ses difficultés? C'est cohérent, et ça tombe bien.

L'essence de Dawn of War

ais faire table rase du passé aurait été une ineptie tant le premier opus aura marqué les foules. Parallèlement, une simple transformation graphique aurait été extrêmement décevante. L'ambition affichée était donc de retrouver l'essence du premier volet et de la réinjecter dans un système de jeu nouveau. S'il est pour le moment difficile de porter un jugement sur l'ensemble des mécaniques de jeu, on peut dire que la première étape, celle de capter l'âme





Peur du grand méchant StarCraft II?

Que nenni l Les pontes de chez Relic n'ont apparemment peur de rien ni de personne avec Dawn of War II, et surtout pas du concurrent de chez Blizzard. Mark Noseworthy, le producteur, n'hésite d'ailleurs pas à lancer quelques piques en direction du favori annoncé: « StarCraft premier du nom était une sensation. C'est donc normal qu'ils n'aient pas voulu prendre de risques pour ce nouvel opus. Nous, on a décidé de prendre un autre chemin, pour faire un jeu différent. Nous avons pris plus de risques, pour pousser le genre un peu plus loin ». Même son de cloche chez Jonny Ebbert, designer en chef, qui considère Dawn of War II comme « un projet beaucoup plus excitant » que StarCraft II.

du premier volet, a été franchie avec succès. Avouons-le, en partie grâce à son univers, celui de Warhammer 40,000.

Sans plus de précisions, on se retrouvera encore une fois au 41° millénaire, où l'humanité est, comme souvent dans le jeu vidéo, au bord de l'extinction. Seul espoir contre les félons de la

galaxie: Les Space Marines, surhommes surentraînés et surmotivés, prêts à répondre à la plus infâme des menaces. C'est plus un scoop, ils feront partie de l'aventure Dawn of War II. Autre faction connue qui sera du voyage, les « meilleurs ennemis » de nos premiers: les Orks. Eux sont laids, sanguinaires et féroces, et ne vivent que pour détruire et piller. Enfin, il se dit que les Eldars, cette très ancienne race alien placée sous le signe de la technologie, devraient figurer dans l'équipe de départ. Pour le reste, à chacun sa petite idée...

Pour reprendre une expression utilisée par nos interlocuteurs du jour, Dawn of War II doit être considéré comme un Action/STR. Le slogan fait mouche. Et dans les faits, les termes sont loin d'être fallacieux. Tout a été pensé, au niveau visuel comme au niveau du gameplay, pour couper le souffle: les combats sont d'une brutalité rare, des unités tombent du ciel sous un bruit

assourdissant, d'autres sautent à la gorge des ennemis, le sang coule à flot, les têtes volent et les os craquent. Un maelström de couleurs rougeâtres et de sons effrayants! Rien à dire, ça en jette. Le travail effectué sur les animations et la mise en scène est vraiment, vraiment admirable. Plus précisément, c'est sur le combat de mêlée et la

puissance des différents commandants – qui peuvent zigouiller à eux seuls un régiment adverse – que l'accent a été mis, si bien que l'on peut parler aujourd'hui, enfin, de combats de nouvelle génération ».





Si les textures sur cette version n'étaient pas du tout dernier cri, on trouvait déjà une foultitude de ces petits détails qui font la différence.

DΕ

COUV LE JEU

DE

LA COUV LE JEU

DE

JEU

Ш

Ρ

JEU DE

L'importance de l'environnement

rente secondes de vidéo et quelques formules de Jonny Ebbert suffisent à le comprendre : Company of Heroes (2006) et son extension Opposing Fronts (2007) ont largement influencé Dawn of War II, que ce soit dans la mise en scène ou au niveau des mécaniques de jeu. Rien de très étonnant quand on sait que ces deux titres, sublimés par la critique, avaient réussi un tour de force en réconciliant stratèges purs et durs et tacticiens fous du clic. Se servir aussi de ces expériences était donc tout à fait logique. Premiers points communs, et non des moindres, il n'y aura ni base à ériger ni ressources à récolter dans Dawn of War II. De l'action brute, sans atermoiements, sans temps mort. Que du bonheur. Et oubliez les combats réunissant des centaines d'unités comme dans un Age of Kings ou un Command & Conquer 3, vous n'aurez, tout au plus, que quelques escouades à votre disposition. À vous d'utiliser les bonnes unités, au bon moment, au bon endroit. De la tactique brute, sans atermoiements, sans temps mort... Que du bonheur. Et puis il y a cette dimension environnementale, qui aura pour sûr une part prépondérante dans l'issue des combats. Les décors seront entièrement destructibles, et le terrain, tout à fait déformable. Si cet aspect met bien en exergue les capacités du moteur phyde la carte avant les premières rixes et tout faire pour mettre ses unités à couvert lors des combats – on remarquera d'ailleurs que la même signalétique, avec un petit symbole vert pour les zones protégées et du rouge pour celles qui sont exposées, a été utilisée.

Balancer des grenades pour déloger les planqués, investir des vieilles bâtisses pour mieux se protéger ou lancer un bombardement orbital sur un pont pour couper les vivres ennemis, autant d'actions possibles et recommandées si vous voulez sauver vos troupes d'une mort souvent certaine. Qu'on se le dise, dans Dawn of War II, Le décor fait partie intégrante de la stratégie!

En campagne contre l'ennui

ans nul doute, c'est la campagne solo qui cristallise le mieux les nouvelles dispositions prises par Relic pour démocratiser le STR: des buts à long terme, des récompenses enivrantes, un système d'évolution moins stéréotypé et des unités qui ne comptent plus pour du beurre. Il ne manque peut-être qu'un pitch digne de ce nom, puisque celui-ci semble essuyer tous les poncifs habituels: la galaxie est aux mains des méchants et il faut nettoyer tout ça fissa sous peine de voir sa faction s'éteindre. Je caricature à peine. On peut imaginer que chaque faction sera jouable, avec espérons-le, des objectifs et des moyens bien différenciés. Déjà vu dans la série « Rise of » de Big Huge Games ou même dans Dark Crusade fin 2006 et dans Soulstorm en début d'année, la progression sera diptyque, à savoir qu'on alternera les phases stratégiques à échelle galactique et les missions tactiques à petite échelle. Dans les premières, on planifiera les attaques et les défenses de ses régions, en déplaçant habilement les pions et en choisissant l'ordre des conquêtes régionales. Quant aux missions tactiques à petite échelle, on basculera en mode temps réel et il s'agira, comme d'habitude, de remplir divers objectifs sur une petite carte, certainement avec un nombre d'escouades très restreint.



sique Havoc (voir encadré), il tient sur-

tout une importance tactique vitale.

Comme dans Company of Heroes, il fau-

dra étudier minutieusement la topologie



Plus que jamais, l'univers de Warhammer 40,000 et le gameplay de la série Dawn of War sont faits l'un pour l'autre!

Questions à Jonny Ebbert Designer en chef



Puisqu'on est y, parlons-en de ces escouades, et de leurs quelques commandants. Nouveauté de taille, ils seront à vos côtés tout au long de la campagne. Ceci devrait aider à résoudre le « problème d'attachement »; perdre une unité que l'on contrôle depuis 4 ou 5 heures de jeu, ça fout quand même les boules. D'autant plus que, seconde nouveauté de choix, vos commandants (et chaque unité?) auront un nom, un visage, une histoire, des capacités et des bruitages individualisés! Enfin, le système de récompense sera lui aussi bien plus fouillé qu'à l'accoutumée. Vous avez peut-être déjà entendu parler de ces WarGears, sorte du loot qui équipera vos escouades, vos commandants ou vos véhicules - tous dotés d'un petit inventaire - et que l'on gagnera en tuant certaines unités ennemies ou en remplissant les objectifs de missions. Outre l'aspect customisation esthétique, c'est bien de stratégie qu'il s'agira avec les WarGears, qui aideront à combler les faiblesses de vos troupes ou au contraire, à bonifier encore un peu plus leurs forces.

Jonny Ebbert était déjà aux manettes sur Dark Crusade. C'est avec un plaisir non dissimulé et une ambition décuplée qu'il nous a parlé de son rôle au sein du projet Dawn of War II.

Joystick: Qu'est-ce qui a changé dans votre approche et dans le travail lui-même depuis Dark Crusade?

Jonny Ebbert: Déjà, on travaille sur une nouvelle technologie, il y a donc tout à faire. C'est un travail et un challenge très intéressants pour moi. Il y a beaucoup plus d'ambition, beaucoup plus d'enjeux aussi.

Avez-vous fait un travail particulier sur l'I.A. et le pathfinding? Vous ne l'avez pas souligné, mais c'est une autre des grosses lacunes du STR.

Nous sommes très excités à l'idée de montrer ce que nous avons fait sur l'I.A. et le pathfinding dans Dawn of War II. Les unités se comporteront de manière beaucoup plus intelligente et réagiront comme de vrais soldats qui tentent de survivre. Elles se mettront à couvert face aux tirs ennemis, ou pour échapper aux tirs d'artillerie ou encore après avoir lancé une grenade. Vous n'allez enfin plus commander des « jouets », vous allez contrôler des unités bien vivantes!

J'ai entendu dire que la campagne solo sera jouable en coopération?
Oui, la campagne solo de Dawn of War pourra être jouée en coopération avec un ami.
Le but est de rendre cette possibilité la plus accessible et la plus conviviale possible.
Vous pourrez jouer la totalité de la campagne avec cet ami, ou une partie de la campagne seul, et l'autre avec lui. On espère, et on pense, que vous allez adorer.

Plus fort que StarCraft II?

hose assez paradoxale au vu de mon enthousiasme débordant dans les lignes précédentes, mais ce périple m'a tout de même un poil frustré. En partie pour cette question, à laquelle personne n'a daigné me répondre: y aura-t-il de nouvelles mécaniques de jeu dans Dawn of War II? Relic nous a habitués à des trouvailles intéressantes et innovantes, il en faudra d'autres pour sacrer Dawn of War II jeu de l'année.

Faut-il s'attendre à des révolutions pour autant? Franchement, j'en doute. À ce propos, le studio canadien n'est même pas sûr que ce soit ce que les joueurs désirent et attendent ardemment. L'échec commercial de l'excellent World in Conflict tend à leur donner raison, tout comme l'engouement pour le projet StarCraft II, étonnament similaire à son aîné. Relic a donc choisi un chemin un peu différent de celui ses camarades, un entre-deux symbolisé par l'expression « push the RTS genre forward », que l'on pourrait traduire par « pousser le STR plus loin ». Une mission qui sera (presque) sans aucun doute réussie; ça se voit, ça se sent, et nos interlocuteurs semblaient détenir toutes les clés pour y parvenir.

Pour autant, un certain nombre d'interrogations reste encore en suspens, et ne nous permet pas, à l'heure actuelle, de savoir s'il aura la carrure pour tenir la comparaison avec Star-Craft II. Comme vous avez pu le lire, c'est surtout du solo dont il a été question dans cette présentation. Mais quid du multi si important dans ce créneau? Mark Noseworthy ne nous a pas révélé grand-chose, arguant que les problèmes relevés en solo sont valables en multi aussi. La question n'est donc pas tant de savoir si Dawn of War II sera bon, elle est plutôt de savoir à quel point il sera bon? Le solo séduira-t-il enfin des joueurs habituellement peu attirés par le STR? Le multi convaincrat-il les joueurs émérites? Rendez-vous en 2009 pour en juger!





EN F1 BON

Tout fraîchement arrivé chez Atari, chaussures parfaitement cirées, cravate au nœud parfait, Phil Harrison, ex-Sony, a déclaré vouloir orienter l'éditeur vers le multijoueur au détriment des jeux solo. Chose curieuse, le bonhomme annonce ça lors de la présentation du cinquième épisode d'Alone in the Dark, un opus exclusivement réservé aux joueurs solitaires. Comment expliquer alors un tel revirement de stratégie? L'axe du multi sous forme de réponse à tous les problèmes a été abandonné par la plupart des gros éditeurs depuis belle

lurette. On se souvient, par exemple, que 2K Games avait fini par laisser tomber l'idée d'un mode à plusieurs pour Bioshock devant l'absurdité de la chose et les insistances de l'équipe de

développement. Non, Monsieur Harrison, la réponse à vos problèmes n'est pas de coller du multi partout, du « social gaming » comme vous dites, avec votre langage de publicitaire en quête de sens. Non, tous les joueurs n'ont pas envie de jouer ensemble tout le temps. Une bonne partie, des millions sans doute, ont toujours autant envie

de vivre de belles histoires bien écrites, préférant les partager plus tard, autour d'un verre, en se racontant les moments fabuleux que l'on a pu vivre dans telle ou telle aventure. Les décisions radicales, les

revirements trop brutaux de stratégie, n'ont jamais rien donné de bon, à personne. De plus, annoncer ça lors de la présentation d'un jeu solo très attendu revient à lui coller dans le pied une balle dont il n'avait pas forcément besoin. Et s'il n'est pas à la hauteur des attentes, comme beaucoup le redoutent (Alone in the Dark sera sorti avant qu'on puisse le tester...), ce n'est certainement pas parce que les histoires avec un début, un milieu et une fin ont fait leur temps comme certains le prétendent. Loin, très loin, de là.

Moui moui

Quand ils ne viennent pas chez nous pour déboucher nos éviers ou recoller des vieux tuyaux, nos amis polonais restent chez eux bien au froid et développent de nouveaux jeux d'action pour nous sortir de la morosité politique ambiante. C'est bien vu de leur part et ce ne sont pas les petits gars de Gingerbread Studios qui vont me faire mentir, vu qu'ils sont en train de nous pondre The Protector, une aventure bien bourrine en première et troisième personne. On y affrontera une organisation terroriste sur fond de mythologie aztèque. C'est tout ce que vous saurez car les développeurs n'ont pas donné la moindre date de sortie pour ce jeu qui s'annonce à peu près aussi excitant qu'une balade en Fiat Multipla dans les rues de Granville.



Grande nouvelle pour tous les amateurs de Formule 1 : Codemasters vient d'en récupérer les droits, les gauches, les hauts, les bas et toute la périphérie.
On ne devrait donc pas tarder à voir débarquer un jeu exploitant la prestigieuse licence, même

si l'éditeur britannique évite tout commentaire à ce sujet pour l'instant. Quand on sait ce dont sont capables ces petits gars après Dirt ou GRID (testés dans ce numéro) et si on se rappelle la récente acquisition des auteurs de SEGA Rally, on ne peut que s'en manger les intestins d'impatience.

à la con eselyd

> Dimanche 18 mai 2008, 16h25 Gruth: Je suis né en Norvège, quand j'étais petit.

DITO



Sans rire

Nos amis et confrères du vénérable et interstellaire magazine Joypad vous ont dévoilé, le mois dernier, le nouvel épisode de Prince of Persia, en développement chez Ubisoft. Nous, on s'en tamponne un peu, vu que, de toute façon,



l'éditeur français prend manifestement un malin plaisir à snober le PC. Comme si c'était une machine de seconde zone tout juste bonne à rentabiliser ses titres plusieurs mois après leur sortie console... Cela dit, ma conscience professionnelle m'oblige à vous parler de la rumeur du jour, à savoir de l'éventuel titre du jeu. Il s'agirait, d'après Gisèle, responsable du rayon poisson à la supérette du coin, de « Heir Apparent » ce qui pourrait donc nous donner en français quelque chose comme Prince of Persia : L'Héritier présomptif. Et ça, ce n'est pas Gisèle qui me l'a dit mais wordreference.com, un super-site web que je vous conseille

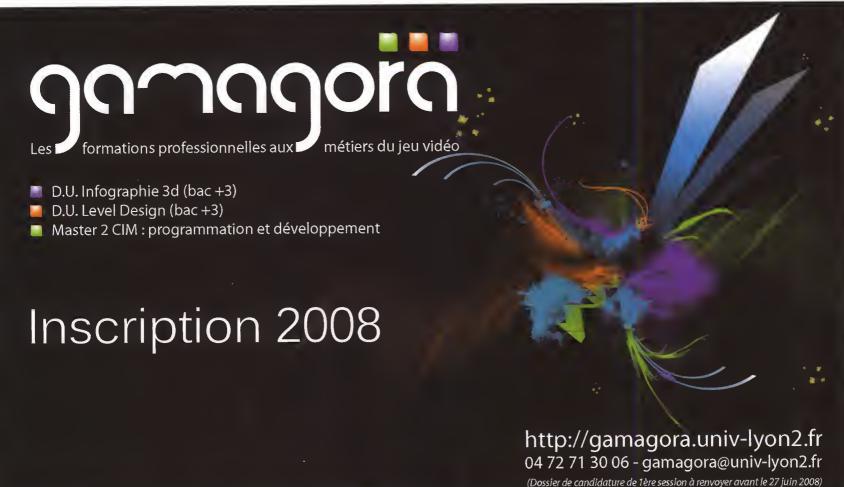
Prenez votre encyclopédie des idioties, et passez directement au chapitre « portages

incompréhensibles », puis inscrivez

Picross ST sur la page blanche que vous avez devant les yeux. Oui, vous avez bien entendu, un taré (mais un taré pété de talent) a porté le concept du logigraphe sur un ordi disparu depuis des années et aimé uniquement par cet hurluberlu de C_Wiz. Il vous faudra donc disposer d'un émulateur Atari ST afin de noircir une grille pleine de petites cases et ce, pour tenter de former un joli petit dessin. Évidemment, je me moquerais avec délectation de ce curieux lcisir si ma petite maman ne le pratiquait du matin au soir depuis cinq bonnes années, je vais donc éviter de la fâcher. Vous comprenez, l'héritage.

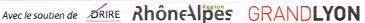


UNIVERSITÉ LUMIÈRE LYON 2 en partenariat avec Juongame

















Bouh! La honte!

Si, comme moi, vous adorez les trucs qui roulent, résidez en région parisienne ou comptez y passer un de ces quatre, vous serez peut-être tenté par le 2CV Expo Show à la Cité des Sciences et de l'Industrie, Porte de la Villette. Ben, non, fuyez, d'abord parce qu'à 8 euros le droit de voir une dizaine de deuches, dont 3 suspendues au plafond, on ne peut pas dire que ça en vaille vraiment la peine. Les défenseurs de l'événement me rétorqueront avec colère qu'il y a une fantastique ronde de 2CV d'une durée de 13 minutes

absolument bluffante. Et je leur répondrai que leur bidule était en panne sans que les responsables ne semblent s'en soucier le moins du monde.



À l'occasion de la sortie de GTA IV, nos estimés confrères des journaux Le Monde et Libération ont affiché les jeux vidéo à la une. Ça claque, non ? Et le plus beau dans l'histoire, c'est qu'aucun des deux n'en a profité pour accuser les joueurs d'être fous, agressifs ou de passer leurs nuits nus dans la cave à démembrer des chatons ou à violer leur petite sœur. Même le magazine officiel du TGV s'est fendu d'une page plutôt sympathique sur notre loisir préféré. Vous voyez, ils commencent enfin à comprendre. Ça ne nous aura jamais pris que vingt ans.

Prince of Persia 4..

...ne s'appellera peut-être finalement pas « Heir Apparent » comme vous le raconte cet idiot de Savonfou quelque part dans ces pages. Le démenti a été publié par un des modérateurs des forums d'Ubisoft. Y'a pas à dire, c'est quand même hypra passionnant, tout ça.

Mais bien sûr

D'après Doug Lombardi de Valve Software, il ne faudra pas trop compter sur une démo de l'horrifique Left 4 Dead. Les développeurs passent

tellement de temps à peaufiner la version complète qu'il leur serait impossible de se focaliser sur autre chose. Amis lecteurs, n'entendez-vous pas ce joli petit air de pipeau ? Ce qu'il est doux et apaisant ! À me donner envie de fermer les yeux et de me blottir contre un mur en suçant mon pouce.





ENCORE DU JEU ?

Manifestement désireux de sortir un peu du carcan informatique et vidéoludique (c'est beau quand je parle) l'éditeur Micro Application sort son tout premier roman. Une vraie histoire avec un scénario, des personnages et des rebondissements à n'en plus finir. Ça s'appelle Las Vegas 21, c'est inspiré d'une histoire vraie et le tout est écrit par un certain Ben Mezrich. Vous y découvrirez l'histoire d'une bande d'étudiants roublards qui ont joyeusement arnaqué les plus grands casinos de Las Vegas au début des années 90. Le bouquin a même été adapté au cinéma et le long métrage sera sorti depuis un petit moment quand vous lirez ces lignes. Pour en revenir au récit sur papier, je vous conseille poliment, mais fermement, d'en lire un chapitre ou deux avant de passer à la caisse.







les bras

Comment parler de Michel Ancel sans évoquer... hmm, allez, je tente le coup. Le créateur de R..., génie responsable de l'excellent Beyond Good & Evil travaillerait en ce moment sur une suite à ce jeu injustement boudé par le public lors de sa sortie. C'est lui qui l'affirme et ce n'est pas une surprise, on vous en avait déjà parlé, il y a quelques mois, grâce à nos super indics secrets déguisés en salles de réunion et présents chez les plus grands éditeurs du monde. Donc, l'auteur de Ra... King Kong, oui, c'est ça, précise bien que tout n'est encore qu'une ébauche, des idées, des croquis et que l'équipe attend le feu vert d'Ubisoft avant de se mettre au travail. On va donc continuer à brûler des cierges en attendant la nouvelle bombe du papa de Ray... Charles.

Live is live

Microsoft l'a annoncé en fanfare, 10 millions de Xbox 360 ont été vendues sur le seul territoire américain. Dans la foulée, le constructeur précise également avoir 12 millions d'inscrits sur son célèbre Xbox Live. On peut donc en déduire plein de trucs. Premièrement, la machine se vend vachement mieux au pays des burgers que n'importe où ailleurs. Ensuite, la firme américaine en fume de la méga bonne quand elle compte ses abonnés.



Juste

Lors de la récente cérémonie des Gérard 2008 célébrant les nullités du cinéma français, c'est l'ancien membre de la troupe des Robins des Bois, Jean-Paul Rouve, qui a décroché la timbale. Pas moins de deux trophées lui ont été décernés. Tout d'abord le Gérard de l'acteur qui aurait mieux fait de continuer à faire des sketches et ensuite celui du plus mauvais animal dans un rôle d'animal. Une claque bien sentie à destination

d'un acteur plus prompt à se la jouer qu'à jouer tout court. Côté film, Astérix aux Jeux Olympiques s'est payé le Gérard du plus mauvais film de l'histoire du cinéma en 2007, ce que je trouve franchement abusé. De l'histoire du cinéma tout court aurait amplement suffit.

La (pas trop) bonne paie

Chez Electronic Arts, les choses ne vont plus aussi bien qu'avant. Si l'éditeur américain enregistre un super chiffre d'affaires de plus de 3,5 milliards de brouzoufs, il subit également des pertes à hauteur de 454 millions (de brouzoufs aussi). Apparemment, ce n'est pas bien grave, les responsables se proclamant éditeur n°1 sur le marché européen avec des ventes faramineuses réalisées lors du dernier trimestre. De plus, on nous annonce des prévisions de ouf, avec un chiffre d'affaires, sur l'année fiscale en cours, de plus de 5 milliards de dollars.



C'est cela, oui, vous ne m'aurez pas comme ça, les gars, vous avez perdu plein de pognon, c'est tout.

Savonfou...

...n'est pas l'auteur de la news sur Prince of Persia 4 comme le prétend honteusement cet abruti de Sundin. Et si vous voulez savoir qui l'a vraiment rédigée, c'est très simple : c'est moi.



Gothic 4...

...pourrait bien voir son titre sauter au profit de Arcania : A Gothic Tale même si cette décision ne concerne, pour l'instant, que les États-Unis, le pays des gros lourds (ben oui, même la balance Wii Fit a été adaptée à leurs « besoins »).







Et nous alors?

GTA IV, on vous en parle tout le temps, parce qu'on aime ça. Eh bien, figurez-vous qu'on n'est pas les seuls. Les ventes du titre de Rockstar sont absolument monstrueuses : plus de six millions d'exemplaires écoulés en une petite semaine. Et s'il était sorti en même temps sur PC, le chiffre aurait probablement été doublé, mais on va encore me dire que je n'y connais rien en marketing.



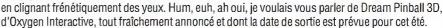
UN GRAND BRAVO Selon Patrick Kierkegaard, chercheur

Selon Patrick Kierkegaard, chercheur à l'Université de l'Essex, il n'y a aucun lien entre violence et jeu vidéo. C'est la récente étude qu'il a menée sur le sujet qui le lui fait dire. Forcément, on se voit mal vous prétendre le contraire, on est

même super d'accord avec ce monsieur et on lui paye des coups quand il le désire. D'autant qu'il avait souvent prétendu le contraire par le passé. Savoir reconnaître ses erreurs, c'est un pas de plus vers la sérénité, du paradis et des jolies femmes aux mœurs légères.

Coup de flip

Alors là, ça faisait longtemps qu'on n'en avait pas vu un ! Un quoi ? Mais un jeu de flipper pardi ! Souvenez-vous, c'était à l'époque où l'on pouvait encore fumer dans les bars et quand les jeux vidéo ne nous avaient pas tous emprisonnés dans nos salons. On traînait alors, bière à la main, dans des salles embrumées et l'on allait glisser des piécettes dans des machines envoûtantes près desquelles on se déhanchait d'ailleurs de manière totalement ridicule. Souvent, une petite blonde en minijupe venait se frotter à l'engin et nous montrait sa langue





Le jeu gratos du mois

Est un remake. Vous avez vu ça, j'ai écrit la suite du titre en commençant une nouvelle phrase avec une majuscule et tout, c'est de la folie pure, il va neiger des clous si ça continue. Bref, Alien 8 vous envoie dans l'espace et vous demande d'activer un nombre conséquent de chambres de cryogénisation afin de sauver l'équipage avant que l'engin arrive à destination. Entièrement réalisé en 3D dite isométrique, cette nouvelle version présente l'inestimable avantage de tourner sous Windows avec des graphismes à peu près accetabples. Oui, accetabples, je ne vois vraiment pas ce qui vous choque.





Call of Duty 5...

... sortira bien sur PC à une date encore inconnue. Pas de bol pour tous les aigris d'arrière-garde qui pensent encore que le jeu PC vit ses derniers instants.

Tout pour créer un site Web attrayant





1&1 PACK PERSO CONFORT

2 DOMAINES INCLUS pendant toute la durée du Pack

Notre Pack Hébergement de référence comprenant un large éventail de fonctionnalités, idéal pour les particuliers, les associations ou les professions libérales.

- 2 noms de domaine au choix (.fr, .com, .net, .org, .info)
- Domaines supplémentaires illimités
- 6 Go d'espace disque
- 750 Go de trafic par mois
- 200 comptes email (IMAP/POP3)
- 1&1 TopSite Express (3 sites de 15 pages chacun)
- 1&1 DynamicSite Express (3 sites de 15 pages chacun)
- 1&1 Blog
- 1&1 Contenu Dynamique

- 1&1 Album Photo
- Nouveau: Spreadshirt
- Collection de logiciels³
- 1&1 Référencement
- 1&1 WebStat
- Scripting: PHP, Perl, Python
- 5 bases de données MySQL
- ... et bien plus encore !



Offre valable jusqu'au 30 juin 2008

Gratuit pendant

3 mois¹!

après 4,99 € HT/mois (5,97 € TTC/mois)

Dans ses Packs Hébergement, 1&1 a rassemblé pour vous tous les outils nécessaires à la création d'un site Web performant sans aucune connaissance technique particulière, que ce soit pour une page perso au look attrayant ou pour un site pro au design irréprochable.













Des solutions complètes pour un contrôle parfait!

Jusqu'à 5 noms de domaine inclus !

Des Packs adaptés à tous les besoins !

Des comptes email personnalisés!

La fiabilité d'un hébergeur mondialement reconnu!

Chaque mois, des offres spéciales !

Les Packs Perso Confort 1&1 sont gratuits pendant les 3 premiers mois avec une periode d'engagement de 12 mois.

Le .info est à 0,99 € HT (1,18 € TTC) la première année avec une période d'engagement de 2 ans. La deuxième année est à 6,99 € HT (8,36 TTC).

Frais d'envoi : 4,99 € HT (5,97 € TTC).

Offres valables jusqu'au 30/06/08 et soumises à conditions détaillées sur notre site internet.



N° INDIGO 0825 080 020 (0,15 € TTC la minute)

WWW.1and1.fr





Take it easy!

Les petits designers de Continuum nous ont récemment sorti de leur chapeau magique le BacVac, un concept d'aspirateur non seulement sans fil, mais aussi portable comme un sac à dos. On les remercie bien fort, il ne manque plus que des haut-parleurs et un album de Mika pour motiver madame et que j'arrête enfin de regarder la télé avec un masque à poussière sur le nez.



Inspecteur des rides

Si, à la rentrée prochaine, vous n'avez vraiment, mais vraiment rien de mieux à faire, réservez donc un vol pour le pays des hamburgers. C'est que la chaîne ricaine CW (fusion entre la WB et UPN) nous ressort de ses vieux tiroirs la fantastique série Beverly Hills 90210. Au programme, des acteurs déterrés, euh, sortis de Melrose Place, des Feux de l'amour ou encore, tenez-vous bien, de la Fête à la maison. Autant dire que ça ne sent plus le sapin, mais la forêt entière. Alors certes, ils nous ramènent peut-être Jennie Garth, mais 18 ans après, c'est comme transposer Sex and the City au cinéma : une bonne idée jusqu'à ce que la libido se barre en hurlant par la sortie de secours.



Allez, promis, ce mois-ci, c'est fête, ukulélé et table en formica, une news sur les Sims et je vais essayer d'être gentil. Les gars d'EA nous proposeront le 27 juin Les Sims 2 : lkea Kit, une jolie petite rondelle brillante pleine de meubles du géant bicolore. Chacun va donc pouvoir s'amuser à recréer son propre petit intérieur cosy pour ses marionnettes numériques. Mais c'est tout de même avec tristesse que je constate que l'expérience lkea ne sera jamais complète : ça m'étonnerait qu'ils offrent en bundle une assiette de boulettes de viande et la clef Allen, vous savez, celle que vous retournez enfoncer le lundi matin dans la gorge du vendeur qui vous a dit que non, non, c'était pas bien compliqué à monter, un buffet sans perceuse.

Nintendo...

... a été condamné à verser une amende de 21 millions de dollars pour avoir utilisé différents brevets sans autorisation lors de la création de la manette Gamecube. À la signature du chèque, Satoru Iwata aurait arrondi à 25, et déclaré : « Gardez la monnaie! »

Chiiiiiiiiii

L'entreprise Triumph a présenté au monde une mirifique création qui réunit deux de mes plus grandes passions dans la vie : la lingerie et les Japonaises. Accessoirement, des gadgets aussi, même si, avouons qu'après une telle entrée en matière, il est difficile de faire mieux. Imaginez (comme disent tous les marketeux en panne d'inspiration du moment) un soutien-gorge avec capteurs solaires qui permettrait de recharger téléphone, baladeur MP3 ou console portable. Je crois très sincèrement que l'on n'avait pas vu invention plus merveilleuse combinant électronique et féminité depuis le lave-vaisselle.





Si Vous
n'Êtes Pas AVEC Moi,
Vous
Êtes CONTRE Moi...

Un mal ancien vous attend dans la nouvelle extension de World of Warcraft® Jeu de Cartes à Collectionner!

- NOUVELLES CARTES DÉMON Jouez Horde, Alliance et désormais Démon!
- ◆ OBTENEZ PLUS DE BUTIN™ Plus de chances d'avoir une carte Butin™ dans chaque boîte!
- 19 CARTES PAR PAQUET Le meilleur rapport qualité/prix dans un Jeu de Cartes à Collectionner!





Disponible le 1er juillet dans votre magasin spécialisé. Plus d'infos sur :

WOWTCG.COM ou TOPDECK.FR



Le produit est présenté dans un but informatif et peut faire l'objet de modifications. Imprimé en Beigique. © 2008 UDC. Tous droits réservés. En attente de brevet. Upper Deck Europe BV, Flevolaan 15, 1382 JX Weesp, Pays-Bas. © 2008 Blizzard Entertainment, Inc. Tous droits réservés. La Traque d'Ilfidan est une marque déposée, Warcraft, World of Warcraft et Blizzard Entertainment sont des marques et/ou des marques déposées de Blizzard Entertainment, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Toutes les autres marques référencées loi sont la promptiée de leurs avants droit respectifs.





Petite Theft Auto

Dans la série « faites des gamins, ça fait toujours des anecdotes à raconter à l'apéro », voici Kristina Gjursel. Tandis que son père était descendu de la voiture pour faire une course, la petite Bulgare de trois ans a décidé de conduire elle-même. Elle est donc allée planter le véhicule familial ainsi que ses deux cousins qui patientaient sagement sur la banquette arrière dans une rivière non loin de là. Plus de peur que de mal, je me demande juste si elle aime les poneus, pour présenter à Yavin sa future, future épouse.





C'est bon, les gars, rangez les fourches et balancez-moi ces têtes coupées à la poubelle, Bioware et EA sont revenus à la raison. Le développeur et l'éditeur du très attendu Mass Effect avaient en effet surpris - voire mécontenté - leur petit monde il y a quelques semaines en annonçant que leur dernier bébé serait on ne peut plus protégé. Au programme, du SecuROM bien gaulé avec une vérification sur Internet tous les dix jours, et un nombre limité d'installations simultanées. Devant la grogne bien compréhensible des joueurs - en effet, comment jouer dans 7 ans, si les serveurs d'EA se sont fait la malle à Buenos Aires? – les sales petits chafouins ont fait machine arrière. Le dispositif qui devait aussi concerner le non moins attendu Spore n'exigera finalement qu'une seule validation par le Net à l'installation, laissant la possibilité de jouer sans DVD sur trois machines différentes en même temps. Ce sont nos amis poulpes qui vont être contents.

La distinction du gadget à la con de la demi-heure va ce coup-ci au « NANA Saver Banana Holder », une formidable pince qui vous servira à conserver votre moitié de banane entamée dans des conditions optimales. Que les petits appétits intéressés par la chose (mais qui diable n'a jamais fini une banane ?!) viennent se présenter à la rédaction, pour que je les envoie suivre le programme « Jean-Pierre Coffe est une gonzesse » chez mon bulldozer de mère.



eidos proposera bientôt...

... toute une collection de jeux pour filles. Cheval & Poney, Mon Haras et Riding Star: Compétitions Équestres sont au programme. Et moi qui croyais que la vraie passion des gamines de 9 ans, c'était la physique nucléaire.



Il v a du rififi et loulou dans l'air aux États-Unis, L'Union des Libertés Civiles accuse en effet l'Armée de l'Oncle

Ben's de non respect de la protection des enfants sur le recrutement militaire. Les hauts gradés auraient démontré leur volonté de pénétrer la culture des jeunes via le très propagandiste America's Army, joué par des petiots d'à peine 11 ans. Pas moins d'un engagé récent sur vingt aurait donc signé à cause de sa passion du jeu. Au vu des rayons de jeux DS ces derniers temps, je me demande à quoi vont ressembler les écoles vétérinaires et BEP Puériculture dans 15 ans, pour le coup.



est une petite boîte française qui vous propose de faire tourner des applications Linux sur Windows. Chouette, moi qui voulais depuis toujours instal... non, laissez tomber, je n'ai rien dit.

BIENVENUE POUR VOTRE SÉANCE D'ENTRAINEMENT MONSIEUR JACK BAUER

Service à suivre

C'est bien connu, à Joystick, on est prêt à tout pour vous : venir à la rédaction en velib' quand la RATP est en grève, troquer Savonfou contre une couv' Duke Nukem Forever, ou pire, nous lever très tôt le matin, à 10 heures, pour assister à des présentations de jeux même pas encore annoncés. Nouvelle preuve en est avec notre présence à Roland Garros pour la présentation du dernier-né de Gameloft sur... mobile (ouais, bon): Roland Garros 2008, sous la licence officielle du tournoi éponyme et avec

la bénédiction de Michaël Llodra, 40° ioueur mondial, excusez du peu. Au menu de cette matinée : petit-déjeuner roboratif et échange de politesses sur un court annexe avec le champion français. Ah, et, oui, quand même, la présentation de Roland Garros 2008 aussi. Pas de quoi inquiéter Virtua Tennis 3 ROLAND GARRO pour le moment, mais force est de constater que la qualité des jeux sur mobiles ne cesse de s'améliorer. Pour les infos pratiques, sachez que ça coûte entre 3 et 5 euros et que ça se télécharge sur le site officiel de Gameloft : www.gameloft.com.

Fat Boy Slim

Crésus, pardon, Nintendo a présenté ses excuses aux joueurs de Wii Fit concernant de possibles erreurs lors du calcul de la masse corporelle. Certains se seraient en effet plaints d'être classés parmi les obèses alors qu'ils étaient au contraire particulièrement athlétiques. C'est que le jeu ne gére pas au mieux les carrures bodybuildées ou celles des enfants encore en pleine croissance. Ah! Ben, vous voyez que je ne me traîne pas une bouée de 15 kilos sous mon T-shirt, ce sont de magnifiques et sensuels abdos.







Yavin, lundi 19 mai, 08h02: J'ai rêvé que je reproduisais Levallois en pâte à sel.



À pleins tubes

L'idée de ne pas connaître vos petits-

vous inquiète, vous ne dormez plus

la nuit, la bave s'agglutine au coin de votre petite bouche tendre?

Dans ma mansuétude immense,

électronique. Pour une soixantaine

d'euros l'unité, vous pourrez tirer

de la vapeur de ce petit gadget rechargeable ainsi que votre dose

habituelle de nicotine. Le bout

du bidule s'allume comme une vraie cibiche et les concepteurs ont même

poussé le vice jusqu'à en faire sortir

de la fumée. Récapitulons donc :

plus de cancer, toujours autant d'addiction et on se pèle quand

même les miches sur le trottoir

devant le bar? Pas de doute,

l'humanité est en progrès.

je vous propose la cigarette

enfants à cause de votre clope horaire

Les enfants de la télé

Savez-vous mes braves, ce qu'est l'advertgaming? Habile et spirituelle contraction anglaise de « publicité » et de « jeu », ce concept dont on aurait préféré qu'il ne voie jamais le jour consiste à vous faire regarder des pubs pour vous poser des questions ensuite. Bien sûr, plus vous êtes attentifs, plus vous gagnez de points, avec la possibilité de récolter la cagnotte de 1 000 euros à la fin du mois. Ça se passe sur le site Fubooo www.fubooo.com et on n'ira pas jusqu'à vous conseiller d'y jouer, au contraire. Par contre, j'ai entendu dire que les meilleurs lecteurs de Joy accrochaient les pages de pub de leur magazine adoré sur les murs de leur chambre pour les regarder béatement pendant des heures. Enfin moi je dis ça, je dis rien.

declaration d'indépendance

FREE THE FLOOPIANS

>GENRE : PLATE-FORME DEVELOPPEUR : N.C. >www.floopians.com

Libérez les floopians! Sauvez-les! Ça urge, non de non! Au fait, c'est quoi un floopian? Bonne question, vous trouverez la réponse dans ce sympathique jeu de plate-forme dans lequel vous sauterez, sauterez et sauterez encore à la recherche de petits êtres à délivrer. Votre but : atteindre le Evil Robolord pour mettre une bonne fois pour toutes les points sur les « i ». Ici, le héros, c'est vous et il va falloir qu'il le comprenne. À vous de lui expliquer avec vos mots et surtout votre adresse. Pas la postale, hein.

Free the Floopians



DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

LE JEU

VIRTUAL VILLAGERS 3 THE SECRET CITY

>GENRE : SIMULATEUR DE VIE >DÉVELOPPEUR : LAST DAY OF WORK >www.virtualvillagers.com

Si vous suivez cette rubrique depuis ses débuts, vous connaissez forcément les joyeux petits naufragés de Virtual Villagers. Le principe reste le même, c'est-à-dire gérer le quotidien d'une bande de survivants en leur affectant diverses tâches à accomplir. Pêle-mêle, on coupe des arbres pour disposer de bois de chauffage, on pêche afin de ne pas mourir de faim prématurément ou séduire une donzelle, histoire d'aller jouer au tarot avec elle dans les buissons. Très joli, le titre cumule les bons points avec, en fer de lance, cette qualité de continuer

à « tourner » même lorsque vous fermez la partie. Des heures de jeu en perspective, et je vous assure que même un gros joueur poilu adepte des carnages à la sulfateuse dans d'improbables FPS allemands peut y trouver son compte et devenir gaga devant cette série atypique, mais, ô combien, excellente.







Bushwack Mignon tout plein, et instructif.

BUSHWACK

>GENRE : ÉDUCATIF

DÉVELOPPEUR : BAD MILK GAMES >http://badmilkgames.weebly.com



Bushwack

ARMADA TANKS

> GENRE : STRATÈGIE > DÉVELOPPEUR : ENKORD >www.enkord.com

Votre base est attaquée! Les ennemis approchent, faites quelque chose! Hop, on se glisse dans un petit tank et en avant pour une bonne petite guerre. De toute façon, c'est ce qu'il nous faut, ma bonne dame. Bref, à l'aide de 6 armes et 24 évolutions de celles-ci, vous allez combattre les hordes de blindés qui vont tout connement tenter d'envahir votre territoire au travers de 60 tableaux, tous très réussis. Le titre est fun, coloré et terriblement addictif, que demande le peuple ? La paix? Ah, ben non, les gars, on ne peut pas avoir le beurre, l'argent du beurre et le fil à couper le beu... hum, non, c'est pas ça.



Armada Tank Ça ressemble un peu à Bomberman. C'est normal.



Armada Tank

Parfois, en grignotant une biscotte au petit matin, on a soudain envie d'en savoir plus sur la guerre de Sécession qui a ravagé les États pas très, très unis vers 1864 et des bananes. On cherche, on ne trouve rien que des encyclopédies bien complètes, mais franchement pénibles à se farcir. Alors, hop, voici de quoi parfaire ses connaissances en s'amusant! À condition d'avoir envie de suivre deux jeunots à la recherche de pièces d'or et de traverser des tableaux colorés en répondant à des questions parfois un peu pointues sur cette période trouble de l'histoire. C'est original, frais, et si la période vous intéresse, voilà de quoi vous remplir la tête avant d'aller déverser votre savoir dans un parc auprès de jolies demoiselles, lors d'une journée ensoleillée. Et si elles partent en courant, ne vous inquiétez pas, c'est juste qu'elles ne se sentent pas à la hauteur.

DROID ASSAULT

>GENRE: SHOOT-EM-UP >DEVELOPPEUR : PUPPYGAMES >www.puppygames.net



On a vraiment de tout, ce mois-ci, même un bon jeu de tir qui pète la forme. Alors que dire? On dirige un vaisseau, il est mignon et surpuissant, dispose d'une myriade d'armes, et l'univers entier, qui lui en veut, tente de le dégommer. Notre tâche est d'assurer sa longévité dans l'espace grâce aux réflexes de ouf développés lors des matchs de handball. Ceux pendant lesquels le prof nous obligeait à être gardien de but et où nos adversaires, mais néanmoins camarades, nous envoyaient la balle dans la tronche à des vitesses défiant l'imagination. L'ancêtre du shoot-em-up, en somme.

Droid Assault



Droid Assault C'est un peu ça, la science-fiction.

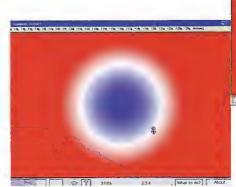


declaration d'indépendance

TRAJEKTORIA

>GENRE: EXPÉRIMENTAL
>DÉVELOPPEUR: JONAX
>www.jonax.se

Le jeu zarbi du mois s'appelle Trajektoria et c'est ce qu'on appelle poliment un titre « expérimental ». En général, par ce qualificatif passe-partout, il faut comprendre qu'un étudiant dépressif en phase de reconstruction mentale suite à un grave choc émotionnel a soudain cru tenir l'idée du siècle. Dans celui-ci, en revanche, le concept est tellement simple qu'on ne peut qu'adorer : sur un tableau épuré, évolue une particule, à vous d'anticiper sa future position. Voilà, c'est tout. Le développeur est suédois, sans vouloir balancer.



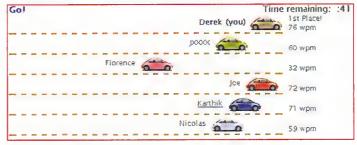
Trajektoria

Trajektoria Que voulez-vous, il y a des jeux qui ne s'expliquent pas.

TYPERACER

>GENRE: ADRESSE >DÉVELOPPEUR: N.C. > http://play.typeracer.com

Une fois n'est pas coutume, voici un jeu jouable exclusivement en ligne. Oui, je suis un fou, moi, je transgresse toutes les règles, même que parfois je ne valide pas quand je monte dans le bus. Alors, quoi c'est qu'on fait dans ce jeu ? On frappe! Sur le clavier! Avec ses doigts et le plus vite possible. L'idée, c'est de recopier les phrases affichées à l'écran et chaque mot tapé fait avancer votre petite bagnole lors d'une course de ouf gueudins contre d'autres pilotes de bureau. Car le tout se joue contre de vrais gens faits de chair et de sang et rouges de colère quand ils jouent contre moi, vu que je tape cinquante-deux millions de mots à la minute. Et vous ?



Tuperacer Frappez pour gagner!

LAVRA MORTUS

>GENRE: SHOOT-EM-UP >DÉVELOPPEUR: RAKE IN GRASS >http://larvamortus.rakeingrass.com

Aaah, les monstres, que deviendraiton sans leur diabolique présence? Heureusement, dans Lavra Mortus, ils sont nombreux à nous attendre au détour des couloirs afin de tenter, vainement, de nous envoyer six pieds sous terre. En vue du dessus et armé jusqu'aux dents, on a donc tout le loisir de leur tourner autour avant de vider nos chargeurs dans leurs corps putrides. Zéro subtilité pour un max de bonheur vidéoludique, c'est incroyablement salvateur après une journée de dur labeur. Cependant, je vous préviens, c'est ultra gore, et je sais très bien que c'est la phrase qui vous a définitivement convaincu d'aller télécharger la démo. Bande de petits fous.

Lavra Mortus Dégommez-les tous !





Lavra Mortus

MISSILE MATADOR

>GENRE: ADRESSE
>DÉVELOPPEUR: N.C.
>www.shimobayashi.name/binary/
MissileMatador/

Très original ce Missile Matador. Comme son nom l'indique, il va falloir éviter des missiles à tête chercheuse. Et pour qu'ils lâchent l'affaire, la seule solution, c'est de les envoyer les uns sur les autres, histoire de les faire exploser dans un grand vacarme. Ça a l'air facile, ça ne l'est pas. Ça a l'air super fun, ça l'est totalement et on en redemande. Ne lancez pas ce jeu si vous êtes du genre à devenir accro à tout ce qui vous passe sous le nez, sinon votre vie sociale risque d'en prendre un sérieux coup.

Missile Matador Un taureau ? Non, des missiles.



THE SEWER GOBLET...

>GENRE: RPG >DÉVELOPPEUR: N.C.

>http://chef.avalanchestudios.net/Wu%20Tang/TheSewerGoblet.rar

Bon, alors là, je ne vous ai pas mis le titre complet en haut parce que, voyez-vous, The Sewer Goblet: The Wu-Tang Clan and the Wu-Tang Baby, comment dire... c'est LOURD. Voilà, c'est dit. Vous aurez affaire à une sorte de mini RPG mettant en scène des petits rappeurs rigolos et, à vrai dire, c'est tellement décalé qu'il est bien difficile de ne pas trouver ça super attachant. Malgré plein de trucs, mais surtout des graphismes à faire peur, même au type qui a pondu le logo de la SNCF. C'est dire.



L7 R2A
HH SA/SL
HH SA/SL
HH SA/SL
HH SA/SL
HH SA/SL
HH SA/SL
SH: 20 7656
SH: 37
DEX: 18
DEX: 1

The Sewer Goblet

The Sewer Goblet Et hip, et hop. Et hip, et hop.

SVETLOGRAD

>GENRE : PUZZLE >DÉVELOPPEUR : ENKORD

>www.enkord.com/games/svetlograd

Des bouboules! Ça faisait longtemps qu'on n'avait pas explosé des bouboules par trois de même couleur. Et je le sais, ça vous manquait, où ça manquait à votre mère, à votre sœur ou à toute la famille. C'est que c'est populaire et envoûtant ces petits jeux de puzzle. Et puis c'est franchement joli, parfois même magnifique selon le degré d'exigence ou de tolérance, c'est selon. Alors forcément, celui-ci ne réinvente pas la roue, d'ailleurs le premier n'avait pas inventé la roue non plus. Sait-on seulement qui l'a inventée, la roue? Hein ? Vous avez deux heures.



Svetlograd Doit-on vraiment vous réexpliquer le concept?

Svetlograd



CHOCOLATIER 2

>GENRE: CRISE DE FOIE >DÉVELOPPEUR: BIG SPLASH GAMES >www.bigsplashgames.com/chocolatier2/

L'été, ses plages de sable chaud, ses gonzesses en bikini, ses salades de fruits légères et... sa dramatique carence en cochonneries. Pâques est derrière nous, Halloween ne fait plus recette et Noël, sérieusement, on ne va même pas penser à Noël maintenant. Rien de mieux donc pour faire un grand pied de nez au sacro-saint « bougez-bronzez » que de jouer à Chocolatier 2, la suite de Gears of War, si, si,

je vous jure. On incarne cette fois-ci un aspirant magnat du cacao des années 20 qui parcourt le monde à la recherche de recettes inédites, ingrédients secrets de ce chouette petit jeu de gestion original. Je vous dis, moi, le jeu vidéo, c'est vraiment plus ce que c'était.

Convey 96 cases of Hazelmut Caramal Frailines to Ernesso Agote at Teatro Colon in Baumos Aires.

S142, 685
Encreptentur
July 21, 1973
5311, lovest

15 3 16 3 19 70

Chocolatier 2 Ah ben, en voilà des plages finalement.

ON PENSE À TOUT

Vous trouvez ça relou de recopier nos jolies adresses web dans votre navigateur préféré? Nous aussi! Alors retrouvez toutes les URL de cette rubrique sur www.joystick.fr et vous n'aurez plus qu'à cliquer dessus pour devenir tout beau et tout bronzé.



Salut, tu habites chez tes parents?



Tomb Raider : « Tant qu'à passer des heures en compagnie d'un personnage vu de dos, autant qu'il soit agréable à regarder. »

la moquette pour pioncer quelques secondes... juste quelques petites secondes, allez ?
Oh! Tiens, ça a l'air joli ce que le monsieur nous montre là, et on incarne une jolie demoiselle en vue à la troisième personne et ça, c'est vraiment cool car, comme le disait un développeur de

C'EST BIEN VRAI

Ouh! Que c'est mignon, on dirait d'ailleurs une sorte de mélange entre Prince of Persia, Beyond Good & Evil et même Thief, vu que le titre obligera le joueur à se déplacer furtivement de temps à autre. Mais malgré ces liens de parenté évidents (et assumés) Venetica sera aussi et surtout un vrai jeu de rôle avec un véritable système de points d'expérience à glaner et à redistribuer ensuite pour gagner de nouvelles compétences et des sorts magiques. Les amateurs de balades devraient d'ailleurs être aux anges, car le jeu sera fortement axé sur l'exploration avec une manière d'appréhender l'univers qui sera bien différente le jour et la nuit. Ainsi, si le joueur peut gambader à peu près peinard en pleine journée, la version nocturne de la Venise sublimée dans laquelle l'action prend place s'avérera en revanche bien plus dangereuse avec nombre de créatures hargneuses prêtes à vous trancher la gorge à la moindre occasion. En plus d'une trame principale bien touffue, de nombreuses guêtes annexes s'ajouteront à ce curieux mélange entre action, plate-forme et jeu de rôle auquel, pour tout vous dire, je crois moyennement. Cependant, malgré les graphismes déjà datés (alors que le jeu sort en 2009!) et une héroïne arborant autant de charisme qu'un mannequin en vitrine chez H&M, ma conscience professionnelle m'oblige à vous dire quelque chose du genre « on n'est jamais à l'abri d'une surprise » ou « on ne sait jamais ». Histoire de rester correct.

YAVIN





evé depuis 4 h du mat', six heures de TGV dans les pattes au lieu des trois prévues grâce à la « compétence » de notre vénérable SNCF, j'arrive enfin à la rédac, épuisé, mais heureux de pouvoir enfin me poser quelques inst... « Yavin! Y'a les mecs de Deck 13 qui sont venus spécialement d'Allemagne pour te montrer Venetica, faut que t'y ailles! ». Grmbll... O.K., je suis un warrior de l'impossible, je n'ai peur de rien, je dégivre des frigos à mains nues et cuis des plats préparés au micro-ondes en moins de trois minutes, je peux le faire. Petit speech du développeur, très enthousiaste, qui nous rappelle ses précédents titres : Ankh et Jack Keane, des titres plutôt sympathiques, mais pas non plus franchement démentiels. C'est l'heure de manger, mon estomac émet des bruits de chasse d'eau et j'ai terriblement envie de m'affaler sur



Voilà une arme qui pèse un certain poids...





Vous avez intérêt à vous entraîner sévère pour éradiquer les boss en un minimum de temps dans le mode. Duels de Boss



ÉDITEUR : CAPCOM

DÉVELOPPEJR : CAPCOM/JAPON

SORT E : JUIN 2008

LOST PLANET COLONIES

OI CAPACITATION OF THE PROPERTY OF THE PROPERT

appelez-vous, Lost Planet était exclusivement sorti sur Xbox 360, il y a un an et demi. Depuis, le bébé de Capcom a été porté sur de multiples supports (PC et PS3) et on ne va pas s'en plaindre car ce titre exclusivement tourné vers l'action est une véritable petite bombe. Ceux qui ont loupé sa sortie PC en juin 2007 peuvent rattraper cette lacune grâce à la nouvelle mouture à 29,99 euros nommée Lost Planet Colonies. On y retrouve la campagne solo dans laquelle le joueur incarne Wayne Holden qui veut venger son père mort au combat. Pour cela, il faut flinguer des Akrids, insectes locaux très hostiles, grâce à un panel d'armes allant de la mitrailleuse au fusil à pompe,

en passant par le lanceroquettes. Notre héros peut
même piloter des VS (Vital
Suit), des exosquelettes
offrant une résistance
et une capacité de tir
supérieure. Les Akrids
ne sont pas la seule

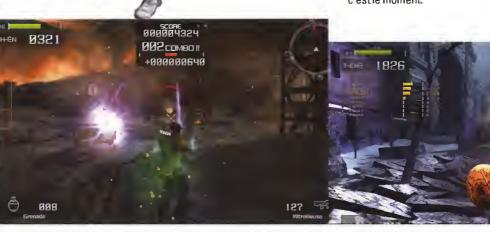
menace sur la planète E.D.N. III puisque le froid joue un rôle négatif sur votre jauge de vie. À vous de ramasser un maximum de T-ENG. Une énergie produite par les Akrids, qui fournit la chaleur nécessaire à votre survie.

OLD SCHOOL

Si vous avez déjà terminé cette campagne, vous serez peut-être attiré par les nouveaux modes de jeu proposés. En solo, vous pouvez cumuler un maximum de points grâce au mode Chasse au Score. Tout ce que vous détruisez ou tuez dans la mission désirée rapporte un certain nombre de points. Le but est évidemment de finir dans le top d'un classement qui réunit les meilleurs joueurs de Lost Planet. Il en est de même pour le mode Duels de Boss qui vous oblige à affronter tous les gros méchants qui vous ont tant fait souffrir, et tout ça d'une seule traite. De quoi affiner vos techniques de combat et garantir un bon challenge, surtout que le niveau « facile » ne permet pas d'être classé. Côté multijoueur, de nouveaux modes font également leur apparition ainsi que des maps, armes et personnages. Vu le peu de contenu supplémentaire, Lost Planet Colonies est une édition clairement destinée à ceux qui découvrent ce titre aujourd'hui avec, pour en profiter pleinement, une configuration nécessaire toujours aussi importante (Core2Duo 2,6 GHz, 2 go de Ram, carte vidéo avec Shader 3.0 et 256 Mo de RAM). Quant aux autres, ils risquent de rester sur leur faim, à moins d'être accros au score ou de vouloir essayer les nouveaux modes multi (encore faut-il qu'il y ait suffisamment de joueurs online). En plus, sachez que vos sauvegardes de Lost Planet ne sont pas compatibles avec Colonies, alors si vous avez envie de tout refaire, c'est le moment.

CYD

Les combos sont aussi de la partie dans le mode Chasse au Score.





GENRE : SPORT

>ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS >Développeur : Ea sports/Canada

SORTIE PRÉVUE : FIN 2008

FIFA 09



Beau, mais trop rigide.

Ce n'est vraiment pas gagné...

lus décevante qu'une saison du PSG n'importe laquelle – l'histoire de FIFA sur PC semble exclusivement constituée de déroutes plus ou moins cinglantes selon les années. Gameplay défaillant, réalisation douteuse, manque d'adaptation au format ou PES, les raisons ont été aussi nombreuses que cumulées depuis le début des années 2000. C'est là, théoriquement, qu'on vous dit que c'est terminé, que les gens d'EA Sports ont enfin compris la leçon et qu'ils ont décidé de porter l'excellente version 360 en se contentant de pousser la résolution aux fesses. Peine perdue: selon le producteur du jeu, nos PC ne sont pas assez puissants pour bénéficier du moteur physique nouvelle génération. Du coup, seuls les graphismes ont franchi le cap et il faut l'avouer, FIFA 09 en jette un max. Maillots, arbitres, stades, ça flamboie comme un logo Shopi sur une tunique lensoise. Côté jeu, en revanche, on risque la douche froide en mauvaise compagnie puisqu'une fois de plus, c'est le modèle PS2 qui est repris avec tout ce qu'il faut de raideurs, d'approximations et de fonctions gadgets que personne n'utilise. Si le titre se révèle plutôt agréable à jouer, on reste malheureusement trop loin d'un PES avant ravalement. Sur la longueur, la finesse et la profondeur de jeu sont reines. En attendant les ordinateurs de la NASA, seuls capables de faire tourner 22 types sur un rectangle vert avec un ballon qui rebondit vrai, l'équipe de développement s'est efforcée de rendre FIFA 09 un peu plus « PC friendly ». Dans l'interface, cela se traduit par l'apparition de widgets montrant statistiques, résultats du réel et autres données que l'on apprécie d'avoir à l'œil sans plonger dans les menus.

100 % PC, SANS PADDLE AJOUTÉ

Une fois en jeu, c'est le combo clavier/souris qui est mis à contribution pour une expérience assez déconcertante, mais qui peut mériter plus qu'un essai. Si les déplacements et autres tirs n'ont rien de bien sorcier, le système de passes bénéficie d'une souplesse inégalable puisqu'il suffit de cliquer sur un partenaire pour lui transmettre le ballon. Plus intéressant encore, un clic sur un espace vide permet de lancer un coéquipier dans le trou, que ce soit entre deux lignes de défenseurs ou dans la profondeur. On attendra de voir l'ergonomie de la chose sur le moyen et le long terme, mais l'idée (plus ou moins reprise de la version Wii de PES) charme. Reste à voir si les joueurs PC, souvent dotés de manettes, de PC surpuissants et d'intellects capables de détecter la supercherie à dix bornes, succomberont à l'appel d'une version une fois de plus inférieure à ce qui se fait sur console.

ED



Je ne sais pas pourquoi, mais mon petit doigt me dit que chez Katauri, on aime bien le rendu des jeux Blızzard...



ED TEUR : 1C COMPANY

DEVELOPPEUR : KATAIR INTIRA TIVE/R SI SOPT E : OCT BRE 2008

KING'S BOUNTY THE LEGEND



Votre personnage pourra se marier durant son aventure, avoir des enfants... et même divorcer.



I faut désormais être un vieux joueur, un de ceux qui ont connu les affres des jeux DOS, avec leurs couleurs flashy et leurs résolutions grossières, pour connaître le King's Bounty original, sorti en 1990. Un jeu de stratégie intéressant déjà à l'époque, mais un peu confidentiel, que l'on considère surtout, aujourd'hui, comme l'ancêtre des Heroes of Might and Magic (normal, c'est le même créateur, Jon Van Caneghem, qui est à l'origine des deux séries). Manifestement attirés par les trips revival, les développeurs russes de Katauri Interactive ont repris le flambeau et nous proposent aujourd'hui un jeu autour duquel flotte une fragrance délicieusement surannée... Car King's Bounty: The Legend reprend vraiment les mécanismes de son aîné - ici enrichis bien sûr - avec son choix de héros ultra classiques



3 écoles de magie - Ordre, Altération et Chaos pour plus de 70 sorts à maîtriser... Bon, les magos ont de auoi faire.

(querrier, paladin ou mage), ses différentes caractéristiques à améliorer (leadership, attaque, défense, intellect...), ses sorts en pagaille, son choix de gameplay presque osé aujourd'hui, et ses combats au tour par tour.

SUPER SYMPA... MAIS PAS SUPER ORIGINAL

Première surprise : graphiquement, King's Bounty rappelle furieusement Warcraft III, par son style cartoon et coloré. Une inspiration évidente qui assure, en tout cas, que le jeu tournera sur à peu près toutes les configs... Le gameplay, lui, est divisé en deux parties distinctes: l'exploration libre, en extérieur, pour découvrir le monde d'Endoria, récupérer certains trésors cachés, recruter de nouvelles troupes dans les châteaux et les villages... Un mode « balade », en quelque sorte, dans lequel intervient, lorsque la confrontation avec une troupe ennemie devient inévitable, le mode tactique, autrement dit les combats eux-mêmes. Vos troupes apparaissent sur le champ de bataille, face à leurs adversaires, et ce sont les dizaines d'hexagones visibles sur le terrain qui définissent vos possibilités de déplacement. La caméra, dynamique, permet de visualiser l'action sous n'importe quel angle tandis que s'enchaînent attaques physiques, sorts offensifs et invocations, au tour par tour, pour tenter de prendre l'avantage. C'est assez plaisant à regarder, et les possibilités offertes semblent être riches et intéressantes juste ce qu'il faut pour réellement accrocher les fans du genre. Reste que ce King's Bounty nouvelle formule ne semble pas apporter grand-chose, pour ce que l'on en a vu, par rapport à la concurrence. Surtout, il ne propose pas - choix assez incompréhensible de modes multijoueurs, et se limite aux seuls plaisirs solitaires. Un éventuel add-on, déjà prévu, pourrait corriger ce manque... à condition que King's Bounty rencontre un succès suffisant, bien sûr.

CHRIS

Chaque troupe possède des caractéristiques et des talents particuliers au'il convient d'étudier de près pour vraiment faire la différence.









Design MonoRail +12V = Distribution de puissance maximale

Puissance:

disponible en 800W et 1000W

Efficacité:

Certification 80 Plus et rendement de 84% pour économiser l'énergie

Refroidissement:

Ventilateur 120mm ultra silencieuxg

NVIDIA SLI Ready:

Parfaite pour les configurations SLI















ne chambre d'hôpital n'est pas le lieu rêvé pour écrire un papier, mais mon médecin m'a ordonné cette cure de repos. Selon lui, mes violentes crises spasmodiques auraient un rapport avec mon 12° échec consécutif à une des missions que me proposait XIII Century. Et j'ai dû m'y reprendre à deux fois pour finir le tutorial sans me faire battre par l'I.A., c'est dire! Le piège venait sans doute du fait que ce jeu de stratégie n'en est pas vraiment un, mais plutôt une série de casse-tête stratégiques. On vous file un ost médiéval, un terrain et un ennemi à affronter, à vous de vous débrouiller avec ça. Dès le début, les ennemis sont bien plus nombreux, et bénéficient d'une situation hyper avantageuse. Difficile en effet de déloger 400 piquiers appuyés par 50 archers en haut d'une colline avec seulement 30 cavaliers tout



Chemin de croix

DÉVELOPPEUR Studio/Russi

> SORTIE PRÉVUE Août 200

XIII CENTURY DEATH OR GLORY



Lorsqu'ils reçoivent des volocs de flèches, les hommes reduisent l'allure et remontent leurs

pouilleux. Mais attention, les enfants, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, exigeant ne veut pas dire mauvais! Et des atouts, XIII Century en aura.

Guerre des nerfs

D'abord, visuellement, la masse de piétaille à l'écran est proprement hallucinante, et évolue dans des décors crédibles sans être révolutionnaires. Ensuite, et c'est aussi pour cela que je me fais humilier à répétition, le moral est l'élément déterminant de la victoire. À l'instar de la série des Total War, un groupe peut fuir le combat, mais ici, la panique se répand d'unité en unité, tant et si bien qu'un régiment peut prendre la fuite simplement parce qu'il voit plus d'adversaires que d'alliés à proximité, ou qu'une puissante unité de cavalerie l'effraie. C'est ainsi qu'on devrait pouvoir arriver à faire détaler toute l'armée adverse, aussi forte soit-elle, par des attaques minutées et précisément ciblées. Évidemment, cette lame psychologique sera à double tranchant, et d'après ce que j'ai pu en

voir, l'ennemi sait s'en servir! Il se repositionne, pratique le flanc refusé, ou le débordement par les ailes et comme, en plus, il a la topologie et le nombre pour lui, cette I.A. devrait proposer un vrai challenge qui va sans doute en irriter plus d'un. Si les développeurs règlent les bugs graphiques qui apparaissent ici ou là, le pathfinding encore très approximatif et surtout cette diabolique difficulté, je devrais pouvoir le tester prochainement dans ces pages sans passer de nouveau dans les bras velus de l'infirmièrechef, Mauricette de son prénom.

Savonfou



« On peut conquérir des milliers et des milliers d'hommes à la guerre, mais celui qui se conquiert lui-même est le plus noble des conquérants. » Siddharta Gautema



The Pokémon Company

RECEVEZ LEGUIDE / MANGA*





EXPLORATEURS DU TEMPS OU EXPLORATEURS DE L'OMBRE

QUEL POKÉMON SEREZ VOUS POUR PERCER LES MYSTÈRES DU TEMPS ET DE L'OMBRE?





as le bol des chevaliers en armure et des elfes métro sexuels, Enigma nous embarque pour la Seconde Guerre mondiale! War Leaders vous propose de prendre la place de dirigeant d'un des sept principaux pays engagés dans le conflit. Sur le modèle de la série Total War, le jeu se joue à deux échelles, stratégique et opérationnelle. Le monde est divisé en territoires fournissant différentes sortes de ressources que l'on pourra échanger avec les autres puissances - avec lesquelles vous avez eu la brillante idée d'entretenir de bonnes relations diplomatiques. Enfin, c'est ce qui est prévu sur le papier puisque pour le moment, nulle question de diplomatie, on commence la campagne déjà en querre contre la moitié de ses voisins! Les ressources serviront aussi à former de nouvelles troupes dans la mesure où votre population le permettra, en sachant que le type d'unités disponibles dépend de l'avancée technologique de votre faction.

De l'audace et toujours de l'audace !

Au niveau opérationnel, cela s'annonce comme du grand art car les possibilités stratégiques Si on dispose de bateaux ou d'avions dans la xone des combats, on peut faire appel à des bombardements. Effet garanti.

Des points stratégiques servent à reapprovisionner et réparer nos unitée mécanisées.

Dans la peau d'Adolf EDITEUR Micro Application

DEVELOPPEUR Enigma Software Productions/ Espagne

Septembre 2008

WAR LEADERS CLASH OF NATIONS



Les batailles navales seront, disons... sommaires.



sont vraiment importantes et crédibles.
La topologie des lieux a une importance cruciale. Par exemple, une pièce de 75 postée sur une hauteur bénéficie d'une portée de tir étourdissante. Les unités d'artillerie peuvent d'ailleurs être tractées par n'importe quel véhicule et il est possible de demander à ses troufions de prendre position dans des maisons, de creuser des tranchées ou de jeter des grenades pour les faire sauter. La liste est longue, mais je pourrais la résumer au mot suivant: Miam!!

Quant à l'intelligence artificielle, elle est, pour le moment, inégale. S'il lui arrive encore trop souvent de rester sous le feu des mortiers sans réagir ou de tenter des sorties alors qu'elle dispose d'une position imprenable, elle se montre déjà capable de contourner les positions défensives trop fortes et de se replier quand une attaque est mal engagée. Alors, est-ce que War Leaders sera un bon jeu? En tout cas, ça m'a l'air super bien parti, rendez-vous en septembre.

Savonfou

ENIGMA REVISITE L'HISTOIRE

Il a étudié l'histoire pendant 3 heures et demie avant de se faire recruter comme consultant chez Enigma, je vous présente Jean-Pierre Cayzezolle. Grâce à lui, on apprend qu'en septembre 1939, le Président français Charles de Gaulle déclare la querre à l'Allemanne, au Japon et à l'Italie en bonne entente avec ses alliés Staline, Roosevelt et Churchill, qui sont tellement des gros jaloux qu'ils se lancent dans le conflit exactement au même moment. Car comme dit Jean-Pierre quand il donne des cours au PMU de Castres, « les politiques, c'est tous des c.... »





Games for Windows.

Plus de supers jeux. Plus de fun.











© 2007 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Toutes les marques déposées sont la propriété de leurs propriétaires respectifis



p

our ceux qui n'ont pas Wikipédia à portée de main – et c'est souvent le cas quand on lit Joystick sur le trône – (NDLR: t'as pas le Wifi chez toi?) - les petits gars d'Obsidian

ont eu l'extrême honneur de s'occuper des suites de Knights of the Old Republic et Neverwinter Nights. Deux titres made in Bioware, les copains du Canada. Obsidian, lui, est un studio californien composé d'anciens de chez Black Isle Studios, rien de moins que les auteurs de Fallout ou Planescape Torment. Des habitués du jeu de rôle pour qui le jet de dés est devenu une seconde nature, en somme. Sauf que, pas de chance, le gros RPG à l'ancienne a, semble-t-il, du mal à trouver son public, ces derniers temps. D'où l'intérêt d'ouvrir en grand les portes du gameplay et de greffer tout ça sur un background la mode, l'espionnage tendance tir dans la rotule et gadgets de geek.

Adieu donjons, bye-bye dragons

aturellement imaginé comme un Kotor avec des flingues, Alpha Protocol est plutôt un Gears of War avec des séquences de dialogue. Petites roulades, couverture au coin d'un mur et coup de genou dans le menton sont autant de gestes

Alpha Protocol

Cravates et turbans à ses trousses, le nouveau collègue de James,

Jason et Jack n'a plus grand-chose de très secret.

Heureusement, ça ne l'empêche pas de tirer

sur tout ce qui bouge, pour le bien de la mission, bien entendu.

Au corps à corps, le coup de genou est la prise de base. Il faudra faire évoluer son perso pour prendre en otage, etc.



que l'agent Michael Thorton maîtrise dès le début de l'aventure. Question tir, Obsidian s'en remet à vos talents à la souris, les headshots étant aussi mortels qu'ils peuvent l'être dans un Rainbow Six. Vous l'avez compris, Alpha Protocol n'est pas régi par les règles AD&D, appréciées par les gros gamers, mais probablement trop obscures pour le joueur normal, probable cible du produit. Finalement, le seul aspect RPG du gameplay devrait être la répartition de points d'expérience dans dix compétences censées transformer Thorton en bête d'agent capable des actions les plus surhumaines. Bien que peu de détails aient filtré sur le sujet, on s'attend à un système façon Mass Effect, avec de nouvelles aptitudes qui se débloquent lorsque l'on atteint un certain niveau dans chaque catégorie. Quatre types d'armes à embarquer - pistolet, shotgun, mitraillette et fusil d'assaut - aucun système de classes, une création de personnage limitée à la couleur de peau et à la coupe de cheveux...

Pour le moment, le studio vous laisse les munitions illimitées, mais n'autorise pas le ramassage des armes ennemies. On prie pour l'inverse.



Ne comptez sur personne pour vous aider, Alpha Protocol se joue en solo exclusivement.

Course endiablée, couverture et tir éclair



sur les missions futures. Par exemple, tuer trop de civils dans une mission censée être furtive amènera votre supérieur à nier avoir eu connaissance de vos agissements. Dans le même temps, un ancien adversaire, séduit par vos méthodes expéditives, pourra être tenté de faire appel à vos services. Même si The Witcher est passé par là, on salive d'avance devant un (autre) système de dialoque portant réellement à conséquence.

reportage

Liberté envolée?

n peu plus linéaire que Mass Effect, Alpha Protocol semble parti pour mettre l'accent sur le développement du couple personnage/intrigue. De l'intrigue, on sait seulement qu'elle verra l'ami Thorton pourchassé par la planète entière à cause de données d'extrême importance malencontreusement tombées dans sa poche. Sans ami, Mike ne peut se reposer que sur une poignée de contacts et se réfugier dans diverses planques dans lesquelles il dispose de tout le nécessaire à un agent en détresse : placard à munitions, télévisions rapportant les événements extérieurs – modifiés selon le résultat des précédentes sorties – et autres alliés du moment contribueront à dénouer l'intrigue en attendant la prochaine mission. Même s'il est possible de choisir cette dernière, aucun endroit extérieur (ville ou hub quelconque) ne permettra à Thorton de se balader librement. Le risque est donc d'enchaîner les niveaux et les planques sans trop de variété, d'autant que les deux phases de jeu présentées n'ont brillé ni par leur level design, ni par leur action effrénée. La réalisation technique, elle, s'est montrée à la hauteur d'un projet auquel il reste plus de six mois de développement. On attend beaucoup mieux, mais l'inquiétude n'est pas de mise. Il en va d'ailleurs de même pour Alpha Protocol dans son ensemble : à l'heure actuelle, le titre d'Obsidian peine à emballer, mais n'alarme pas pour autant. C'est à peu près l'impression que nous avions eue en voyant The Witcher pour la première fois. Cela devrait suffire à encourager les développeurs de Santa Ana, surtout qu'il y a un créneau à prendre dans la catégorie action/RPG hollywoodien et accessible.

A priori, les actions spectaculaires devraient être liées à l'acquisition de nouvelles aptitudes.



Si le système de dialogue laisse le joueur se concentrer sur l'action, il serait de bon ton de booster un peu la mise en

Inutile de dire que l'on ne s'attendait pas vraiment à de tels raccourcis de la part d'Obsidian, même si la réussite de la formule n'est évidemment pas à exclure.

Parler pour exister

'il manque encore un peu de présence en matière de character design, Mike Thorton bénéficie déjà d'un maximum de soin au niveau de l'écriture et du système de dialogue. Ce dernier, là aussi simplifié, mais potentiellement très intéressant, résume les réponses possibles - trois, en général - à un état d'esprit, et non à une phrase qu'il faut lire et qui sera énoncée telle quelle. A priori calquées sur celles de Jason Bourne, James Bond et Jack Bauer (avouez que vous n'aviez jamais remarqué que les trois avaient les mêmes initiales), les réponses transformeront votre héros en froid professionnel, en charmeur invétéré ou en brute prête à tout pour arriver à ses fins. Facile à décoder et très direct, ce système permet de se concentrer sur les dialogues tout en ouvrant ou fermant certaines portes, selon le ton de vos réponses et le type de vos interlocuteurs. De nombreuses fois primé pour ses textes inspirés, Obsidian nous a assuré, schéma tarabiscoté à l'appui, que séduire une journaliste ou désobéir plusieurs fois à un ordre direct auraient forcément des conséquences

JOYSTICK (45) 208



n avait juste convenu d'un rendez-vous. À côté de Paris. Qu'avaient-ils à me montrer? Je n'en avais pas la moindre idée.

32 minutes de train, pas de décalage horaire. J'étais chez Cyanide. Un peu de Blood Bowl dans la salle de gauche, un peu de Pro Cycling Manager Saison 2008 dans la salle de droite, et cet étonnant projet, au centre de toutes les attentions. Intriguant. Étonnant. Dungeon Party est une réelle bizarrerie.



Inclassable

ungeon Party emprunte à tous les genres, ou presque. Un agrégat d'idées, de règles, de tons et de couleurs, piochés ici et là. Harmonieux... et difficile à défaire.

Précisons-le d'emblée, Dungeon Party n'est pas une grosse production. Juste un petit jeu en ligne. Une partie, de trois à cinq manches, deux équipes et de quatre à dix joueurs. Un pur jeu d'équipe. Un pur jeu de stratégie. Vue de haut sur une carte, un « donjon », vous êtes en charge d'un seul et petit personnage. Il peut marcher, courir, taper, lancer un sort ou se reposer. Il possède une barre de vie et une barre de mana. Votre objectif, et celui de votre équipe, est tout simple. Il s'agit de récupérer un « trésor », qui, comme vous l'imaginez, se cache au fin fond d'une carte jalonnée de multiples attrapoires...

La caméra rotative fait intégralement partie du gameplay. C'est l'élément qui m'a causé le plus de souci dans mes premières parties.



Dungeon Party

DotA à la française!



À l'instar de Blood Bowl, Dungeon Party baigne dans un heroic/fantasy totalement décalé: les magiciens peuvent se battre avec des palmes et un tuba et certains noms de sorts sont complètement absurdes, comme le « Ta mère a de la barbe » du bourreau.

Surprenant mon cher! Je dirais même
explosif! Et drôle, non?
Oui, et gratuit en plus! Assurément
intense! Fun! C'est de qui, au fait?
Cyanide. Formidable!
Il va faire parler de lui ce petit.
par Sundin

« Capture the Flag »

arponner le trésor et le ramener fissa vers la sortie, voilà tout, ou presque. Une dizaine de minutes tout au plus. Hyper intense. Hyper tactique. Et plusieurs étapes qui s'enchevêtrent.

Étape 1: Sortir indemne d'une carte truffée de pièges: des creep qui patrouillent sans relâche, des émanations glaciales qui sortent des murs, des pics de lave qui jaillissent du sol et des boss, des gros boss qui tapent fort.

Étape 2: Faire face à l'équipe adverse, beaucoup moins prévisible et beaucoup plus déterminée.



Étape 3: Récupérer le fameux trésor. Un des joueurs s'en empare, les autres le protègent et déblaient le terrain jusqu'à la sortie. Étape 2, et 1, puis 3 encore, et 2, et 1 encore...

Petites diableries

nivers heroic/fantasy oblige, chaque avatar détient son lot de sortilèges. Quelle que soit votre classe (voir encadré), vous disposez d'une gamme de 13 sorts, classés par « lignes » thématiques (offensives, défensives, de contrôle, etc.). Avec des subtilités que vous devinerez bien assez tôt. À chaque début de manche, les compteurs sont mis

reportage





Des profils aux antipodes

our le moment, seules trois des six classes de personnages imaginés par Cyanide nous ont été devoilées : celles du magicien, du voleur et du bourreau. Le magicien est un homme de soutien, le seul des trois classes qui bénéficie d'une attaque à distance. Le voleur est l'enimerdeur de service, il peut devenir invisible, ralentir les joueurs ennemis ou troquer sa relative force physique contre un don inattendu pour le sprint. Quant au bourreau, un peu trop puissant à l'heure actuelle - ce qui m'a permis de ne pas être trop ridicule face aux équipes de Cyanide - il compte, bien entendu, sur son incroyable force de frappe et sa résistance aux dégâts pour faire la différence.

Les vagues de « respawn » sont communes à tous les joueurs. Si vous vous faites malencontreusement tuer, vous réapparaîtrez peu de temps après, là où vous avez commencé la partie.



à zéro. Aucun sort, dans aucune escarcelle. Mais dans la vie comme dans Dungeon Party, tout s'achète. Comment? Avec des points d'expérience. Expérience qui s'accroît petit à petit et automatiquement avec le temps, et un peu plus vite si vous taillez du monstre. Arrivé à un certain seuil, vous gagnez un point... point qui sera ensuite dépensé pour... acheter un sort! Très bien. Mais parce que vous ne pouvez acheter que cinq sorts par manche, que seuls les débuts de manche sont

à peu près calmes et que la victoire est déterminée par la complémentarité et la coordination des différents membres de l'équipe et de leurs sorts, cet aspect revêt une importance cruciale.



Arriver jusqu'au trésor sain et sauf n'est déjà pas chose aisée!



Trésor, mon amour

rois minutes de jeu, vous avez buté quelques creep, choisi les sorts qui protégeront au mieux vos intérêts face à l'équipe adverse et vous avez même récupéré le trésor. Il faut maintenant sortir. Attendez, vous avez l'amour du trésor? Oui, l'amour du trésor! Sans son amour, il est vain de penser s'échapper, vous ne pouvez pas gagner...

Explications. L'amour du trésor est une « ressource d'équipe ». Elle est soit en votre faveur, soit en faveur de l'ennemi – pensez à un sablier. Pour s'adjuger la préférence du trésor, plusieurs solutions: tuer certains boss, éliminer un joueur adverse ou, tout simplement, porter le trésor à bout de bras. L'intérêt de la chose? Pouvoir bloquer un adversaire qui se serait emparé du trésor un peu trop rapidement. Un moyen de contrôle. Une très bonne idée.

Comme si la sauce n'était pas encore assez pimentée, le trésor, doté d'une personnalité à part entière et sans doute offusqué par tout ce remue-ménage, se permettra de lancer quelques mini-jeux en pleine partie, générés... aléatoirement et sans aucune raison particulière! Attendez-vous donc, à tout moment, à vous trouver dans l'obscurité totale, à bénéficier d'une vitesse incroyable ou à voir tomber dans vos mimines une sale petite bombe...

Avis à votre budget

ernière bonne nouvelle, et non des moindres, Dungeon Party est un Free 2 Play. Pas besoin de payer pour jouer, ni pour

s'amuser, ni même pour gagner. Injecter quelques piécettes bien réelles permettra seulement d'acheter de nouvelles tenues et des objets plus performants plus rapidement (potions roboratives et armes diverses). Un argument de plus à mettre au crédit de Dungeon Party.

Pour les choses pratiques, sachez qu'une phase de bêta test est prévue pour cet été - on ne manguera pas de vous avertir - et que la version finale devrait sortir à la fin de l'année.







Entretien avec Jérémie Monedero, Game Designer de Dungeon Party

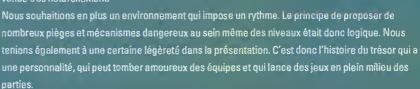
Jérémie Monedero a le sourire ; Dungeon Party est dorénavant jouable, et ça s'annonce rudement bien. Naturellement, on a décidé de lui poser quelques questions pour en apprendre un peu plus sur son curieux projet.

Joystick: D'où ça vient cette chose?

Jérémie Monedero : C'est Jean-Baptiste Drouot, qui travaille à la fois sur les concepts du jeu et sur les graphismes, qui est arrivé un jour au studio avec cette idée: une bande d'aventuriars pas doués, dans un univers heroic/fantasy complètament loufoque, rentre dans un donjon pour en volar le trésor...

S'en est suivie une longue phase de discussions et de réflexions. Un vrai travail d'équipe. Nous ne voulions pas de FPS et nous jouons tous les jours à DotA (NDRL: le mod phare de Warcraft III). L'idéa de jouer un Capture The Flag avec l'interface d'un RTS est donc





Compien de personnes ont travaillé sur ce projet et depuis compien de temps ?

L'équipe est composée d'une dizaine de personnes, certaines arrivent, d'autres repartent. On peut considérer qu'une quinzaine de personnes ont travaillé sur le projet, qui a commencé fin juillet 2007.

Quelles ont été vos influences?

Comme ja l'ai dit, nous jouons beaucoup à DotA. Ce mod fut une de nos principales sources d'inspiration. Mais on peut aussi citer des jeux comme Guild Wars pour la côté « nécessité d'organisation » des équipes, Rick Dangerous et Dungeon Master pour l'environnement piégé et bien sûr, tous les CTF. Enfin, les possibilités de création du contenu par les joueurs de Trackmania nous ont donné envie d'offrir un éditeur de donjons.

A qui s'adresse Dungeon Party et quelles sont vos ambitions?

Dungeon Party est un jeu orienté « équipe contre équipe ». Il s'adressera aussi bien è des joueurs occasionnels qu'è des joueurs plus chevronnés. Nous souhaitons que les joueurs qui n'ont qu'una demi-heure à tuer puissent venir s'amuser sans que ce soit compliqué mais aussi, que ceux qui veulent aller plus loin puissent élaborer de véritables stratégies de coopération et s'organiser en guildes et en équipes.

Merci Jérémie, et bon courage pour la fin du développement!





e premier métro parisien du lundi est un microcosme très particulier. Agents d'entretien, médecins de garde, tous vont le sac et la tête pleins de soucis. Parmi

eux, on peut trouver un Savonfou, marchant l'œil vif et le pas assuré, nul doute que ce garçon suit un but précis qui illumine son chemin. Mais qu'est-ce qui fait ainsi courir le Savon à une heure aussi matinale? La fortune? Madame Yavin? Un kebab? Réponses: Non, impossible, et mmm pourquoi pas... mais NON! Il se dépêche car, dans moins d'une heure et demie, un avion doit l'emmener en Russie pour la première démonstration mondiale d'Alerte Rouge 3, autant vous dire qu'il est sacrément à la bourre, le lascar. Enregistrement de dernière minute, fouille au corps « mister Savonfou is attended for immediate and urgent boarding », ouf, c'est bon l'aéroplane part, et même mieux, notre vaillant pigiste se trouve dedans. Après 8 ans d'absence, la série Alerte Rouge veut signer son grand retour, et pour l'occasion Westwood a invité la crème (ndYavin: l'écoutez pas, il aime bien se la raconter) de la presse mondiale au cœur de la capitale russe. Ignorant les propositions des plus éminents dealers du cru, le jeune reporter de Joystick file droit vers son but: un bunker antiatomique des années 60, où la présentation doit se tenir par 80 mètres de profondeur.

OH mon listeaut uu olip 1000h

a partie se lance sous un tonnerre d'applaudissements, et la différence visuelle avec Alerte Rouge 2 donne à ce dernier un violent coup de vieux dont il n'avait d'ailleurs pas tellement besoin. Le passage à la vraie 3D est saisissant, tout en beauté et dans le respect le plus strict de l'esprit très rond et très kitsch des précédents opus. Même si on voit bien que l'on a affaire au même type de jeu qu'auparavant, on sent nettement qu'un pas a été franchi. « C'est la même génération que Command & Conquer 3, on a repris le moteur graphique, mais on l'a un peu modifié pour souligner la différence de gameplay », explique Louis Castle, cofondateur du studio Westwood. Un effort tout particulier semble avoir été apporté au rendu des effets aquatiques, vous comprendrez tout à l'heure pourquoi. Lors des combats en mer, les navires se déplacent en



Alerte Rouge 3

À la rédaction, on a toujours trouvé que le grand frère soviétique nous avait quittés trop tôt. C'est peut-être pour ça que la série des Alerte Rouge nous a toujours plu. Sachant cela, Westwood a eu la gentille idée de nous inviter à voir l'avancement du troisième épisode de cette série mythique.

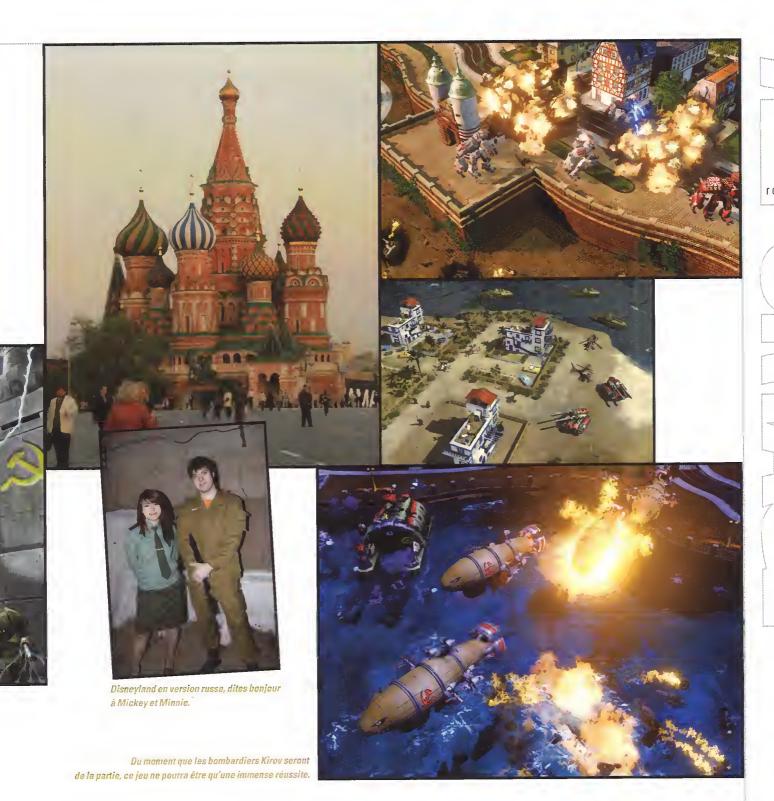
par Savonfou



laissant de majestueuses traînées, les obus qui manquent leur cible explosent dans de splendides gerbes d'eau qui varient suivant le type de munition. Ajoutez à cela le clapotis de l'eau et les carcasses qui s'enfoncent lentement dans les flots, et vous obtiendrez des scènes terriblement prenantes. Les combats terrestres ne sont pas en reste, le champ de bataille est de plus en plus marqué par le déroulement des combats, avec des bâtiments qui s'écroulent, des arbres qui plient sous les chenilles de nos chars, et des rafales de missiles qui éventrent le sol.

Le péril jaune

ous voilà rassurés sur la plastique de l'engin, l'évolution est honnête, et le jeu bien de son époque, mais un simple ravalement de façade n'aurait pas suffi à justifier 8 ans d'attente. Les petits gars de Westwood se devaient d'apporter quelque chose de nouveau, alors ils ont carrément rajouté une nouvelle faction



jusqu'ici mystérieuse. Nous avons appris qu'il allait s'agir (tadadaaam) de l'Empire du Soleil Levant! Un Japon alternatif qui n'aurait pas fini toasté à la fin de la Deuxième Guerre mondiale et qui aurait par conséquent continué à se développer suivant les nobles idéaux de l'intelligentsia militaire de l'époque: honneur, sacrifice, et nettoyage par le vide d'un espace vital grand comme deux fois l'Asie. Les développeurs restent encore très discrets sur les nouveautés nippones. En attendant les grandes révélations qui devraient venir à Leipzig en même temps que des informations sur les modes multijoueur et coopératif, nous avons au moins pu jouer nous-mêmes à la version de présentation et nous faire une idée des petites

trouvailles apportées aux deux factions déjà présentes au dernier épisode : Les Alliés et les Soviétiques.

Martine à la plage

e lance une partie contre un journaliste russe, il a les Alliés, et j'ai les Soviétiques.

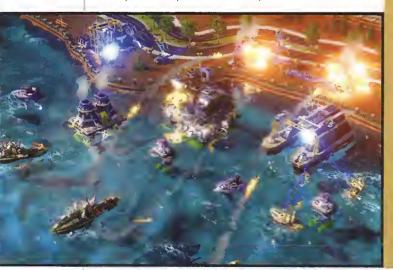
Je m'apprête à lancer la construction de mon chantier quand mon chaperon de chez
Westwood me souffle de ne pas déployer mon Véhicule de Construction Mobile tout de
suite et de l'envoyer dans l'eau. Un peu surpris, je m'exécute, et là, surprise: ça flotte!
Quel intérêt, me demanderez-vous? Mais construire un chantier de construction off shore
bien sûr! Les bases marines ouvrent alors l'accès à un éventail de bâtiments sensiblement
différents de celui des bases construites sur le plancher des bovidés ruminants. Après un rapide
duel maritime où mes malheureux Dreadnough (des navires lanceurs de missiles à très longue

Genre: utte finale Éditeur: 4 Games Développeur: Westwood Studios/États-Unis Sortie prévue: liver 2008

portée) sont envoyés par le fond par les dauphins d'attaque américains, j'assiste incrédule à l'accostage des Destroyers ennemis sur le rivage, qui filent derechef vers ma base terrestre, toutes chenilles dehors. La grosse nouveauté de Red Alert 3 tient en un mot: amphibie. Une foule d'unités comme les Ingénieurs, le Destroyer allié ou le Dreadnough russe sont désormais capables de se déplacer sur terre comme sur mer. Bien sûr, l'efficacité n'est pas la même, j'ai aussi pu admirer avec quelle facilité les Destroyer de ces porcs yankees volaient en éclat en mode terrestre, face à une escouade de chars Rhino, et comme leurs chiens d'attaque devenaient des plaies à cibler une fois à l'eau. Autre nouveauté, les blindages sont désormais directionnels, tirer un coup dans l'arrière d'un véhicule n'aura pas le même effet que l'attaquer de front, mais il était difficile de juger de l'importance que cela aura au final, les C&C étant des jeux très rapides avec des unités qui se déplacent et donc se repositionnent très vite. Pour éviter les tirs de missiles dans les fesses, il est désormais possible de mettre les groupes en formation. Enfin, on nous promet que les hauteurs auront plus d'importance que dans AR 2, il est ainsi possible de tirer parti du couvert offert par une position en hauteur, puis de sauter au milieu des adversaires en une sanglante embuscade, c'est le cas des Terrors Drone, les araignées mécaniques du deuxième épisode, qui sont désormais capables de sauter d'un étage à l'autre.

Guerre éclair

ertaines unités étaient déjà présentes dans Alerte Rouge 2, mais elles ont été adaptées à la nouvelle donne stratégique avec quelques surprises comme les hommes en armure (les tesla trooper, par exemple) qui peuvent être catapultés par les Bullfroq, façon homme canon du cirque Pinder. Les gros pouvoirs finisseurs de bases sont toujours là, ma partie de démonstration s'est, par exemple, terminée sur une splendide explosion nucléaire qui clôt les débats







dans un festival pyrotechnique de corps tordus de douleur et d'incandescentes agonies. Ouf! La mère Russie a eu chaud! L'action est vraiment intense et le gameplay nerveux comme une teigne, très calqué sur Command & Conquer 3 avec un développement ultrarapide et des parties



Interview de Louis Castle et Chris Corry

Qu'est-ce qui fait la spécificité de la série des Red Alert par rapport À LA SÉRIE OU TIBÉRIUM?

Louis Castle: Il s'agit en gros du même type de jeu, très rapide et très nerveux où la victoire se joue en quelques minutes. Ce qui fait la différence, c'est clairement l'ambiance qui imprègne chacun de ces deux titres. Personnellement, je n'aimerais pas passer mes vacances dans le monde du Tibérium, avec ses sombres histoires de lutte désespérée sur une planète ravagée par le pétrole du futur. De son côté, Alerte Rouge est plus un univers hyper fun et manichéen, peuplé par les projets militaires les plus farfelus imaginés par les savants de la Seconde Guerre mondiale. C'est un peu la différence que l'on peut avoir entre un film comme « Spie Like Us » et « Red October ».

DES CROISEMENTS SONT-ILS POSSIBLES ENTRE LES OEUX UNIVERS? ALLEZ-VOUS UN JOUR RÉUTILISER LES NOUVEAUTES DU GAMEPLAY OF COMMANO & CONQUER GENERALS?

Je ne pense pas, les deux univers doivent vraiment rester indépendants. On avait un moment pensé mettre en scène la jeunesse de Kayne dans un Red Alert et, tout bien pesé, l'idée de voir un Kayne en subalterne n'était juste pas possible.

Louis Castle: En ce qui concerne C&C Generals, il était un peu trop réaliste à notre goût. Je pense qu'il est préférable de se servir de métaphores pour aborder un sujet comme la querre plutôt que d'y aller frontalement en montrant absolument tout.

QUE S'EST IL PASSÉ ENTRE LE OEUXIÈME ET LE TROISIÈME ÉPISODE POUR OUE VOUS FASSIEZ APPARAÎTRE L'EMPIRE OU SOLEIL LEVANT?

Tout d'abord, il y a tellement de voyages dans le temps dans Alerte Rouge que je ne suis même plus sûr que l'on puisse affirmer que le 2 soit avant le 3 (rires). Du point de vue de l'histoire, les Russes ont ouvert une fois de plus la boîte de Pandore et ont modifié le cours des





événements, la conséquence involontaire de cela, c'est que le Japon a échappé à la débâcle de 1945. On n'a pas commencé le développement en se disant « on a besoin d'une troisième faction! » On s'est juste demandé ce que l'on pouvait ajouter ou changer pour améliorer le jeu. Le problème c'est qu'on avait réussi à ménager un bon équilibre dans les deux factions déjà présentes, il n'y avait pas grand-chose à changer de ce côté-là. On a donc décidé de rajouter un troisième larron, mais qui prendre? On a alors envisagé plein de trucs, des dinosaures aux extra-terrestres, et finalement on a opté pour le Japon car ce pays a, comme les deux autres, participé à la Seconde Guerre mondiale qui inspire énormément le design du jeu. En plus, le Japon est baigné par tout un folklore qui peut en faire une faction vraiment marrante. Quand on pense Japon, on pense Samourai, Ninja, Godzilla, bref, il y avait de la matière à travailler.

'est à Seattle que l'on a pu jeter un œil sur le prochain bébé de Monolith. Dans une sombre salle insonorisée, John Mulkey, le Lead Designer du projet est désigné volontaire pour nous faire la démonstration. Tout commence au cœur d'une station de métro d'une ville en ruine où il incarne Michael Ducket, agent des forces spéciales et héros bien involontaire de l'aventure. Émergeant des souterrains, notre démonstrateur flanque direct une bastos dans la tête d'un pauvre garde qui passait par là, et qui s'écroule dans une gerbe de sang plus grande que lui. D'autres soldats ouvrent alors le feu, et les balles se mettent à crépiter. John enclenche le Bullet Time, le temps ralentit suffisamment pour lui permettre de se débarrasser facilement des trois pénibles abrités derrière une carcasse d'hélicoptère.

La progression reprend, lente et précautionneuse



Project Origin



Je me suis toujours méfié des moustachus, spécialement de ceux qui ont un gros flingue.

Détendez-vous, le jeu dont je vais vous parler n'est pas fait pour les cardiagues, les nerveux ou les bigots de quelque chapelle que ce soit. Project Origin, c'est de la peur, des fluides corporels divers et des tirs nourris pour calmer l'angoisse. par Savonfou



Rapides, mortels et invisibles à leurs heures, les assassins vous traqueront jusqu'à la mort, la leur... ou la vôtre.

Ne mélangez pas tout

Qu'on se le dise, Project Origin n'est PAS la suite de F.E.A.R., mais alors pas du tout. Ils partagent peut-être le même développeur, la même histoire et la même tendance à tartiner les murs de tripes chaudes et de gouttes de sueur froide, mais si on vous dit qu'ils n'ont rien à voir, vous avez intérêt à nous croire l'En effet, la licence de F.EA.R. est la propriété de Vivendi tandis que celle de Project Origin nous vient tout droit du coffre-fort de la Warner. Et si vous persistez à croire à cette fausse histoire de suite, Vivendi vous envoie ses Opossum Tueurs Ninjas. Vous êtes prévenus.

dans les rues enneigées. Quand soudain, un cri, une rafale sur notre droite, et voilà John qui plonge derrière un parapet. Un rapide coup d'œil lui permet de voir que, tandis qu'un homme continue à tirer depuis le premier étage d'une maison, deux autres sautent dans la rue pour progresser de cratère en voiture renversée pour lui faire une grosse tête. John arme son fusil à lunette, tire une fois, rate son coup, il tire une seconde fois et rate à nouveau, on ne lui a bien entendu pas laissé le temps pour une troisième tentative, il gît noyé dans son propre sang avec la mort pour seule récompense. L'action n'a duré que quelques minutes, mais l'audience est déjà scotchée.

reportage



Almaaaa est de retouuuuur

Si vous n'avez pas joué à F.E.A.R., la suite de la lecture de cet encadré se fera à vos risques et périls, car il constitue un spoil en puissance. Je ne saurais trop vous conseiller de découvrir ce titre de 2005, vous en avez largement le temps d'ici à la sortie de Project Origin.



Pour les autres, sachez que l'histoire de Project Origin commence une trentaine de minutes après la fin de F.E.A.R, après que Paxton Fettel (vous) a triomphé d'Alma, la gamine fabriquée par l'entreprise d'armement Armacham, qui cherchait à mettre au point un « Commandant Psychique ». Le combat se terminant par une énorme explosion qui ravage une ville entière. Le gouvernement envoie alors une équipe d'intervention appréhender Geneviève Arsistide, la patronne d'Armacham. Vous serez Michael Ducket, membre de cette brigade, et bien sûr tout ne va pas se passer comme prévu. Déjà parce que le P.-D.G., même au féminin, ça ne s'attrape pas avec du vinaigre, et que Geneviève va vite lâcher toute sa ménagerie pour se protéger. Ensuite parce que vous allez bien vite découvrir que « maman » Alma est peut-être bien toujours des nôtres.

Les décors sont de Roger Harch

remier bon point, les niveaux sont tout sauf monotones. Siège d'une grande compagnie, appartement luxueux, salle de bains de Tuttle, les décors sont plus que variés et, qui plus est, largement destructibles. Le terrain est d'ailleurs à la fois un allié et un ennemi lors des mauvaises rencontres. Il existe en effet de multiples façons de déclencher des explosions d'une balle bien placée. Mais attention, pas question de nous imposer les classiques barils d'explosif marqués d'une grosse tête de mort que ces étourdis de level designers stockent n'importe où! Si une balle perce le réservoir d'une voiture elle explosera en projetant des éclats de tous les côtés. Si un projectile atteint la cartouche de gaz d'un



En faisant sauter les lampes, on pourra aveugler temporairement les ennemis.



Les séquences en mécha sont aussi bourinissimes que mes barbarismes néologiques





Genre: Bouhh!!

Editeur: Warner Bros Games Développeur: Monolith/États-Unis

Sortie prévue: Hiver 2008

parasol chauffant, une lueur vous aveuglera pendant quelques secondes, de même un transformateur électrique ne produira pas les mêmes effets en sautant.

Bref, si le concept du décor explosif n'est pas neuf, au moins fait-il plus raccord, à tel point que l'on devrait plus souvent tirer dessus par inadvertance qu'intentionnellement. Le remue-ménage des combats soulève quant à lui d'indolents nuages de poussière qui masqueront les ennemis. On sent que le moteur physique Havoc a été bien amélioré, avec des ombres plus dynamiques et du Blur un peu partout.

Les costumes

de Donald Cardwell

Du côté de l'armurerie, cela restera du très classique, fusil à pompe, mitraillettes diverses, lance-roquettes et autres railgun. La grosse nouveauté semblant être une espèce de mécha disponible dans certains niveaux, généralement là où le gibier, heuuu... l'opposition est abondante, et où l'on risque de rencontrer d'autres méchas. Les déplacements de cette armure géante sont assez lourds et lents, mais le sentiment de

Le jeu ne manquera pas d'hémoglobine.







N'abusez pas de la mitrailleuse lourde, ou vous ne verrez plus rien.

Il n'y a pas de sécu aux États-Unis, on se fait soi-même ses opérations à cœur ouvert.

puissance est immense. Les tirs de nos mitrailleuses lourdes plongent l'ensemble de la scène dans un brouillard épais, et je ne vous parle même pas des missiles que l'on lance par paquets de 6. Globalement, le jeu donne le sentiment d'être un peu mou au niveau de l'action, façon « j'ai un pad m'sieur, faut pas trop m'en demander. » Mais selon John Mulkey, « pour le moment c'est surtout la version X Box 360 qui a concentré notre attention, car on n'a pas l'habitude de faire des jeux console. Une équipe vient de se mettre à plein-temps sur la version PC qui sera sensiblement différente. » De la part de ceux qui nous ont pondu No One Lives Forever, cela ne peut augurer que de très bonnes choses.

En attendant, bien que peu agressifs, les ennemis font preuve d'un sens stratégique pointu. Ils tentent de vous contourner, renversent des objets pour s'abriter derrière. Les développeurs nous expliquent que, depuis leur précédente réalisation, ils ont insisté sur le « squad spirit » des adversaires, qui auront plus de vocabulaire, demanderont à leurs coéquipiers de leur fournir un tir de couverture ou lanceront des grenades pour

vous faire sortir de votre cachette. Vous ne serez pas non plus tout le temps seul, d'autres membres des forces d'intervention vous prêteront main-forte. Difficile de dire sur les quelques niveaux testés s'ils seront vraiment aussi intelligents que nos adversaires, mais leur présence donnera lieu à quelques scènes cryptées sympatoches qui feront avancer l'intrigue.

Pourquoi j'ai crié comme une pucelle

ne autre mission nous a entraînés dans un centre de recherche et là, mes amis, si les séquences précédentes ne filaient que moyennement la pétoche car un poil trop bourrines, cette partie-là se rattrape largement. Néons qui clignotent sur des traces de sang plus ou



Ca me paraît clair chef, c'est un suicide.

moins bien coagulé tandis qu'au loin retentissent des bruits inconnus, mais qu'est-ce qui a bien pu se passer ici? On comprend vite que l'on va bientôt regretter la bonne époque où l'on affrontait des humains. Et effectivement, c'est l'entrée en scène des Abominations, les produits des expériences ratées par les apprentis sorciers d'Armatech (les ssaaaalaauud me souffle Cyd). Hideuses, visqueuses et plus vicieuses que Sundin au bout de trois mojitos chiliens, ces créatures sont des usines à cheveux blancs. Rapides comme l'éclair, elles

vous tombent dessus sans prévenir depuis un mur, puis s'enfuient à toute vitesse, et si vous essayez d'en suivre une pour lui faire sa fête, une autre vous prend de flanc. Le bullet time pouvait paraître superflu face à la soldatesque, il devient furieusement indispensable à ce stade. Si une de ces saloperies parvient à vous accrocher, alors il faudra une bonne grosse séquence de QTE pour vous débarrasser de l'intrus, sans doute une concession faite aux joueurs console. Difficile de se forger un avis pour le moment, mais on a toutes les raisons d'être optimistes. Bien, maintenant que les présentations avec le jeu sont faites, il est temps de vous présenter au chevelu dont l'effigie bonhomme orne la page de gauche.

quelques **questions** à John Mulkey



Effondré sur un canapé du studio, John Mulkey semblait en avoir gros sur la conscience. Ce qui est normal si l'on prend en compte le fait qu'il est le lead designer d'un jeu qui s'amuse à faire peur à des hordes de joueurs innocents. Histoire de soulager son sur-moi, il nous a confié comment il s'y prenait pour vous faire du mal.

COMMENT EFFRAIE-T-ON UN JOUEUR?

John Mulkey: Je reconnais que ce n'est pas chose facîle de faire peur dans un jeu, surtout dans notre cas où le joueur en question est bardé d'armes. Notre méthode a consisté à essayer de le faire se sentir le moins confortable possible, en le confrontant à des choses vraiment dérangeantes auxquelles il ne doit pas s'attendre.

PAR EXEMPLE?

Prenez les abominations (sortes d'hommes singes mutants déjà présents dans F.E.A.R., ils sont méchants agiles, laids, et franchement dégueulasses. Ndlr) par exemple, avant même que le joueur les rencontre, il les entend ramper, émettre des gargouillis immondes. Ensuite, il voit des ombres bouger à toute vitesse, il ne sait toujours pas à quoi il a affaire. Et quand elles finissent par lui sauter dessus, toute cette tension accumulée explose à la vue brusque des faces ravagées par les cicatrices.

ET COMMENT POUVEZ-VOUS ÊTRE SÛR QUE C'EST BIEN EFFRAYANT TOUT ÇA? VOUS NE POUVEZ QUAND MÊME PAS TESTER SUR VOUS QUANO MÊME?

Effectivement, nous faisons des tests ponctue l'auprès de gens qui n'ont aucune idée de ce qui les attend, ils ne savent pas le nom, ni même le type de jeu sur lequel on va les tester. On les laisse dans une salle où l'on peut jauger leurs réactions depuis une vitre sans tain, on les filme et, à la fin, on les dissèque.

LES SEQUENCES QUE L'ON A VUES SONT PLUTÔT A PROGRESSION LINÉAIRE, EST-CE QUE TOUT LE JEU SUIT CETTE ARCHITECTURE?

Le jeu est certes linéaire, mais il y a différentes façons de se débarrasser des mauvaises rencontres à chaque fois.

Les ennemis s'adaptent au terrain et refaire le même niveau ne voudra pas dire refaire exactement les mêmes combats.

EN HORREUR COMME EN TOUTE CHOSE, VOUS OEVEZ AVOIR OES INFLUENCES, NON?

Dans le premier épisode, on était très inspiré par les films d'horreur japonais, avec le côté « petite fille effrayante à cheveux longs et noirs » d'Alma. Pour le numéro deux, on cherchait quelque chose de plus immédiat, une frayeur plus directe, alors on a plutôt fouillé du côté des films d'horreur occidentaux.



À L'HEURE OÙ VOUS LISEZ CES LIGNES, AGE OF CONAN EST EN TÊTE DE GONDOLE DANS TOUTES LES BONNES CRÉMERIES. POURTANT, NOUS AVONS DÉCIDÉ DE NE PAS EN FAIRE LE TEST CE MOIS-CI. EN EFFET, NOUS PENSONS QU'IL SERAIT QUELQUE PEU HÂTIF DE JUGER UN TITRE AUSSI VASTE EN SI PEU DE TEMPS, ET QUI, POUR LE MOMENT. EST PRESQUE QUOTIDIENNEMENT REMODELÉ À COUPS DE PATCHS GARGANTUESQUES. TANT QU'ON Y EST, PARLONS DE LA NOTATION POUR CE TYPE DE JEU, QUI DANS SA FORMULE ACTUELLE, NE SIGNIFIE FINALEMENT PAS GRAND-CHOSE. ON NE NOTERA DONC PLUS LES MMORPG... NE CROYEZ PAS POUR AUTANT QUE LE TITRE DE FUNCOM VA S'EN TIRER À BON COMPTE ET ÉCHAPPER À NOS CRITIQUES ACÉRÉES, NOUS VOULONS JUSTE EXPOSER LES FAITS UN PEU DIFFÉREMMENT, AVEC PLUS DE RECUL, ET DONC, PLUS DE JUSTESSE. C'EST LE CAS POUR LUI AUJOURD'HUI, CE SERA LE CAS POUR TOUS LES AUTRES DEMAIN.

Sundin



JEU DU MOIS

RACE DRIVER GRID

ÉDITEUR CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR CODEMASTERS/ROYAUME-UNI

DEVANT TANT DE JOIE ET DE SENSATIONS FORTES, YAVIN A PENSÉ UN MOMENT FAIRE UN HORS-SÉRIE TOUT ENTIER DÉDIÉ AU NOUVEAU RACE DRIVER GRID. IL FAUT DIRE QUE LE PSEUDO-DESCENDANT DE L'ILLUSTRE SÉRIE DE COURSES AUTOMOBILES, TOCA RACE DRIVER, A PLUS D'UN ATOUT DANS SA BOÎTE À GANTS POUR SÉDUIRE LE CHALAND, MÊME S'IL A RADICALEMENT TOURNÉ SA VESTE : BELLE GUEULE, RYTHME DE FURIEUX ET CONDUITE Ô COMBIEN! JOUISSIVE. VOILÀ QUELQUES-UNS DES ARGUMENTS QUI FONT DE GRID LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DU GENRE.

Liberté d'expression

AAAH I COURIR, C'EST VRAIMENT TROP BIEN, ON OUBLIE LES SOUCIS, ON FINIT ÉPUISE, EN NAGE, SUR LES HOTULES. À TEL POINT OU'ELLES FROTTENT LAMENTABLEMENT CONTRE LE SOL PENDANT SIX CENTS



MÈTRES EN COUINANT ET OU'ON N'ARRIVE PLUS À SE RELEVER ENSUITE. JE NE PEUX MÊME PAS DIRE OUE J'AI MAL AUX JAMBES. LA VÉRITÉ, C'EST OUE JE N'EN AI PLUS.

Le jeu du moment

MARCHER

Le jeu attendu

S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY

LASSÉ DE MES INNOMBRABLES COMBATS CONTRE CYD A VIRTUA TENNIS 3, J'AI DECIDÉ DE M'ATTAOUER A UN AUTRE GROS MORCEAU : MICHAËL LLODRA, ET SUR LA TERRE RATTUE DE



TERHE BATTUE DE
ROLAND GARROS, S'IL VOUS PLAIT! AU RISQUE
D'EN DÉCEVOIR CERTAINS, SACHEZ QUE JE N'AI PAS
ÉTÉ MINABLE DU TOUT, J'AI PLUTÔT ÉTÉ
MINABLISSIME. MAIS, VOUS SAVEZ CE QU'ON DIT
DANS CES CAS-LÀ, L'IMPORTANT, C'EST DE
PARTICIPER

Le jeu du moment

World in Conflict

DAWN OF WAR II

VOUS PENSEZ
VRAIMENT QU'ON A
DES CHOSES
INTÉRESSANTES À
RACONTER TOUS LES
MOIS OU DES
BLAGUES POURRIES
QUI N'ONT FAIT RIPE
QU'UN PIGISTE À
MOITIÉ SAOUL À VOUS



FAIRE PARTAGER? BAH, NON! CE MOIS-CI ON EST RESTÉ TRÈS STUDIEUX, TENDANCE VIRTUA TENNIS 3 ET COMMAND & CONQUER 3 CONTRE SUNDIN. MAIS C'EST POUR LE TRAVAIL, MONSIEUR!

Le jeu du moment

IRON MAN

Le jeu attendu

WEST LAW 2

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.









Réseau local: Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet: Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole





une très grosse configuration



Jeu majeur et indispensable

O Moins fun qu'un CD vierge. 1 Foutage de gueule pur et simple. 2 Expérience traumatisante. 3 Pas grandchose à sauver. 4 Oui mais non. Dommage. 5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre. 6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants. 7 Bon jeu, bien réalisé. 8 Très bon jeu, une valeur sûre. 9 Exceptionnel. 10 Une future référence.

ACTION/TACTIQUE

UNREAL TOURNAMENT 3 EPIC GAMES/MIDWAY GAMES ВюЅноск

2K GAMES/IRRATIONAL GAMES

CRYSIS

CRYTEK STUDIOS/ELECTRONIC ARTS

STRATÉGIE/GESTION

WORLD IN CONFLICT

MASSIVE ENTERTAINMENT/SIERRA

WARCRAFT III + FROZEN THRONE + DOTA BLIZZARD/BLIZZARD

COMMAND & CONQUER 3 EA/EA



SPORT/SIMULATION

RACE DRIVER GRID

CODEMASTERS/CODEMASTERS

RACE 07

SIMBIN/SIMBIN

VIRTUA TENNIS 3 SUMO DIGITAL LTD/SEGA

JEUX ONLINE

WORLD OF WARCRAFT + BURNING CRUSADE BLIZZARD/VIVENDI UNIVERSAL GAMES

LA SAGA GUILD WARS

ARENANET/NCSOFT

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

FUNCOM/FUNCOM

JEU DE RÔLE/AVENTURE

THE WITCHER CD PROJEKT/ATARI

OBLIVION

2K GAMES/BETHESDA

SO BLONDE

WIZARBOX/DTP ENTERTAINMENT AG





JAMAIS JE N'AI REUNI UNE FORCE DE SCORPIONS AUSSI ÉNORME, IL NE ME RESTE PLUS QU'A FONCER A TRAVERS LE DESERT POUR ANNIHILER LA BASE



JE LE CONTOURNE ET SES COLLECTEURS UN PAR

UN, HAHAHA! IL M'ENVOIE DE L'INFANTERIE? C'EST PATHÉTIQUE! JE VAIS LE PLIER! OUCH, SES LANCE-MISSILES FONT MAL QUAND MEME, ON VA RECULER UN PEU... MAIS? IL EST DÉJA DANS MA BASE? NOOON, PAS MON CHANTIER DE CONSTRUCTION! ET M... J'AI ENCORE PERDU! C'EST NUL CE JEU!

Le jeu du moment

COMMAND & CONQUER 3

Le jeu attendu

COMMAND & CONQUER 3: PREMIER ÂGE

APRÈS M'ÉTRE FAIT TRAITER D'OBESE PAR WII FIT, J'AI DÉCIDÉ DE REPORTER MON TEMPS SUR CONSOLE ILS SONT STRICTS



QUAND MEME UNE GROSSE TUERIE ET QUE L'ON ATTEND RAPIDEMENT SUR PC (30 NOVEMBRE!) POUR NE PLUS LE VOIR RAMER. C'EST OUE LE HARDWARE DE LA PS3 ET DE LA XBOX 360 EST UN PEU RIDICULE À CÔTÉ DE L'ARTILLERIE LOURDE DE NOS PC

Le jeu du moment

RACE DRIVER GRID

Le jeu attendu

NITRO STUNT RACING STAGE 2

L'AUTRE SOIR, AU PUB, J'EXPLIQUE AU BARMAN OUE JE N'EN PEUX PLUS EFFECT ET LEFT 4 DEAD. JE LUI DIS OU'IL PORTER HYPÉRION SUR



GRAND ÉCRAN, ET QUE
C'EST MOCHE DE VOIR TERRY PRATCHETT ATTEINT D'ALZHEIMER... IL N'EN A RIEN A CIRER. EN PLEURS, IL NE FAIT OUE ME PARLER DE SA FEMME OU DE JE SAIS PAS OUOI. CE SERAIT TROP LUI DEMANDER D'ÉCOUTER MES PROBLÈMES ?

Le jeu du moment

QUAKE WARS

Le jeu attendu

Mass Effect





Race





LES PREMIÈRES IMAGES

DE GRID RESSEMBLAIENT

À DES ACTRICES AMÉRICAINES.

DU MAQUILLAGE À LA CHIRURGIE

ESTHÉTIQUE, EN PASSANT

PAR LES LUMIÈRES CALCULÉES POUR MIEUX

LES METTRE EN VALEUR, TOUT SEMBLAIT

RÉUNI POUR QUE L'ON SOIT DÉÇU,

UNE FOIS CONFRONTÉ

À LA TRISTE RÉALITÉ. TRISTE?

PAS TANT QUE ÇA.





Le départ, toujours un grand moment.

'espace, je survole la planète bleue, elle est somptueuse, donne envie de l'admirer pendant des heures et des heu... j'entame une chute d'une extrême violence. Les turbulences sont insupportables et grisantes à la fois. Je me mets alors à ralentir, passe à travers un énorme nuage et reste en quelques secondes en position stationnaire au-dessus d'un circuit urbain sur lequel des dizaines de monstres d'acier sont parfaitement alignés, prêts à en découdre. L'énorme foule compacte massée dans les tribunes retient son souffle et attend le début des hostilités. Écran noir. « Codemasters presents » s'affiche devant moi, façon générique hollywoodien. Retour sur la piste, la caméra passe d'une voiture à l'autre, présente les différents guerriers participant à cette joute des temps modernes dans un bruit de moteur assourdissant. Écran noir. « A Racing Studio Game ». L'ambiance est terrifiante, je sens la tension envahir tout mon être, mon cœur bat la chamade, je suis en nage. Écran noir. « Race Driver Grid ». La caméra se place alors derrière mon véhicule. Les feux s'allument, les moteurs vrombissent, les feux s'éteignent, les bolides quittent leurs positions dans un vacarme incompréhensible. Une grande épopée commence.

Étrange sensation

Oubliez la série TOCA, oubliez les anciens Race Driver, oubliez tout

ce que Codemasters a pu produire jusqu'alors. Race Driver Grid n'a absolument plus rien à voir avec ces titres. En écrivant ces lignes, j'en arrive même à me demander si le titre a même quelque chose à voir avec un jeu vidéo. Non, je ne suis pas devenu complètement fou, c'est surtout qu'après de nombreuses heures de pratique, j'en arrive toujours au même constat: je vis un véritable film avec son histoire, ses acteurs, ses retournements de situation



CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 1 Go de RAM,

CARTE VIDÉO 256 MO

ÉDITEUR CODEMASTERS

DÉVELOPPEUR CODEMASTERS/ROYAUME-UNI

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Juste devant moi, mon coéquipier, s'il gagne, je gagne aussi.



Race Driver Grid

et ses scènes d'action tellement exagérées qu'elles en deviennent totalement jouissives. Vous me direz, c'est un peu l'ambition des développeurs depuis le tout premier Race Driver et vous aurez raison. Seulement voilà, pour la première fois les bougres y sont parvenus et ont réussi la parfaite alchimie entre pilotage incisif, fun absolu et spectacle de folie furieuse. Préparez votre cœur, car il va tenter de bondir hors de votre corps à chaque virage, préparez vos mains, elles tomberont en déliquescence au fil des courses et, enfin, préparez vos yeux, car ils vont recevoir des seaux entiers de splendides décors, accidents incroyables et autres dépassements épiques.

Au fond du garage

« Bonjour, Bip-Bip, votre voiture vous attend! » m'annonce une sensuelle

voix féminine, promesse de nuits torrides sur des plages de sable fin. Elle respecte le pseudo-débile choisi dans la liste proposée par les traducteurs français, chapeau ma fille, tes parents t'ont vachement bien élevée. Elle a raison, ma voiture m'attend, elle aurait même pu dire « mes », car j'en ai accumulé une flopée au fil des épreuves divisées en trois catégories. C'est que j'en ai repeint des routes avec la gomme de mes pneus. Du poétique Japon à la vieille Europe en passant par les très urbains États-Unis, j'ai pas mal bourlingué lors de courses effrénées dignes des plus grands films d'action. Et j'ai gagné, à un nombre de reprises hallucinant. Vous me direz, ce n'est pas bien dur quand les adversaires vous attendent dès que vous perdez un peu le contact. Cela devrait d'ailleurs m'énerver, je devrais être là, à ronchonner façon vieux joueur blasé qui a tout vu et tout connu et je n'y arrive pas. Vous voulez savoir pourquoi? Mais parce que je m'éclate, pardi!





Les sponsors (que l'on peut choisir) fixent des objectifs variés comme finir en première position ou sans le moindre dégât. Si l'on y parvient, à nous le pactole.

Les tracés urbains américains sont juste démentiels.





Ne tentez pas de forcer le passage lors des départs, c'est rigolo, mais les adversaires ont la tête dure et restent plus facilement en piste que vous. Si, par malheur, vous finissez bon dernier au premier virage, pas de panique, la chevauchée n'en sera que plus fantastique.

Et n'oubliez pas: la relecture instantanée, c'est pour les pleutres.



Les écrans de chargement sont modifiés en permanence avec vos statistiques.





Pied au plancher, vers la victoire.

Grid n'a plus grand-chose en commun avec un jeu de bagnoles classique.



La vue interne, pas vraiment jouable mais très spectaculaire.

On reste calme

Et si je m'éclate autant, ce n'est pas en raison d'un point en particulier,

c'est une alchimie parfaite entre les visuels présentés, les sensations ressenties et le plaisir de piloter. Jamais un jeu n'aura été si peu réaliste et si tripant à la fois. Prenons les 24 h du Mans, présentes dans la liste des compétitions. Il s'agit en réalité d'une course programmée sur 24 petites minutes, chaque minute représentant une heure. Ça peut paraître idiot, mais ça marche. Non seulement parce que le circuit ne pardonne aucune erreur, mais aussi car, au fil des minutes, la nuit tombe, le jour se lève et on finit sur les rotules, un peu comme si on avait participé à la vraie course. Pour autant, toutes les courses ne ressemblent pas à ça et se révèlent bien plus courtes même si la plupart se présentent sous forme de minichampionnat. Chacun de ces championnats étant



Pied au plancher, vers la... hmmm.

divisé en deux ou trois séries d'épreuves. À chaque course, on gagne une certaine somme en fonction de sa position et le passage à un autre championnat s'effectue en achetant une des voitures requises pour y participer. Il est donc impératif de gagner des courses pour en débloquer d'autres. Ça fait console? Oui, et ce n'est vraiment pas grave.

N'importe quoi?

Pour tout vous dire, tout pourrait paraître détestable dans ce jeu, les

contrôles pas réalistes pour un sou, les voitures qu'on rattrape suite à n'importe quelle glissade, les adversaires performants uniquement lorsque l'on se trouve aux avant-postes ou les tonneaux effectués suite à un passage un peu violent sur un vibreur (véridique!). Mais le sentiment de puissance ressenti au départ d'une course est tel que l'on pardonne tout, absolument tout. Même le système de rembobinage des cinq dernières secondes piqué à Prince of Persia ou Squadra Corse Alfa Romeo qui devrait friser le scandaleux finit par séduire tant on oublie peu à peu toute notion de réalisme pour se concentrer sur le fun absolu, fer de lance de cet incroyable Race Driver. Alors forcément, si vous sortez de rFactor ou GTR il vous faudra probablement un petit temps d'adaptation mais de la même manière qu'on ne va pas voir un



Bah pourquoi ils tournent à gauche? Ahah, les cons.



Indiana Jones ou un Star Wars en espérant assister à une projection d'art et d'essai, Grid n'a plus grandchose en commun avec un jeu de bagnoles classique. Ici, tout n'est que sensations. Et comme diraient les produits laitiers, ce sont des sensations pures.

Waouuuw!

Et comment vous parler de Grid sans détailler les splendides décors

évoqués dans le paragraphe précédent? À moins d'être complètement blasé, il est impossible de ne pas rester stupéfait par l'ambiance visuelle du titre. On pourrait commencer par les nombreuses voitures ultra-détaillées mais à la limite, ca, on commence à en avoir l'habitude. Passons alors aux décors, soit des circuits routiers terriblement réalistes soit des tracés urbains blindés de structures toutes plus travaillées les unes que les autres. Lancé à toute berzingue dans les rues de Milan, je vous promets un nombre effarant de cartons dans les balustrades tant vous passerez votre vie à lorgner sur les bâtiments au lieu de vous concentrer sur le pilotage de votre caisse. Le tout sous les yeux amusés ou terrifiés de centaines (oui, centaines) de spectateurs animés de manière bien crédible. Ils applaudissent ou lèvent les bras au passage des voitures, s'écartent quand ils se sentent menacés et reprennent position une fois tout danger écarté. C'est tout bonnement hallucinant. D'autant que la patte graphique utilisée sublime des décors ultra-réalistes pour leur donner un cachet cinématographique extrêmement réussi. À la vue de cette version PC, les petits gars de Joypad se sont même écriés : « c'est encore plus beau que sur console! ». Tout est dit.

Et ça glisse

Côté sonore, rien à redire, ça vrombit, ça ronronne, les voitures se

rentrent les unes dans les autres dans d'improbables fracas de tôles cabossées. Les dégâts sont visibles sur les bagnoles, de nombreux éléments détachés restent en piste et peuvent s'avérer meurtriers au tour



Même sortir de la route peut s'avérer ultra-jouissif.

suivant si on a le malheur de poser une roue dessus. Maintenant, je ne vais pas vous mentir, mis à part le mode drift où il est recommandé d'effectuer les glissades les plus longues et débiles qui soient, ça reste de la course auto. C'est-à-dire des caisses qui se tirent la bourre en tournant en rond sur des circuits. Parfois, on a droit à un petit duel en un contre un dans lequel il ne faut surtout pas toucher la voiture de l'adversaire sous peine d'être lourdement pénalisé, mais c'est à peu près tout. Alors forcément, si votre truc c'est les jeux de stratégie, de rôle ou que sais-je encore et que pour vous la voiture n'est qu'un simple moyen de transport dont vous ne pigez pas vraiment l'intérêt au-delà de sa fonction première, passez votre chemin. En revanche, si vous aimez les





Bibibibibibi



Notre version (pré-test) souffrait de petits bugs provoquant de très gros ralentissements à de très rares moments et le plus souvent dans les menus, la solution la plus simple étant de redémarrer le jeu pour repartir comme en 40.

Ce tout petit souci ne devrait pas être présent sur la version finale.

Et à plusieurs

Lors de ce test, il ne nous a pas été possible de tester réellement le mode multijoueur qui s'annonçait pourtant assez fantastique. On y reviendra dans le prochain numéro, c'est promis.



Le circuit du Mans, de nuit, un véritable régal.

Un peu de technique

Optimisé jusqu'aux yeux, Grid tourne à 30 images par seconde sur un Core 2 Duo de 2006, 2 Go de RAM (de 2006 aussi) et une 7900 GT (toujours de 2006). Sur une config plus récente, avec une bonne petite 8800, on atteint le 60 images par seconde sans le moindre souci. Quand je vous dis que ça tue des petits poneys.



Sur la carte du circuit (en bas à gauche) on peut voir que je vais me faire démonter.

Jamais un jeu n'aura été si peu réaliste et si tripant à la fois.

bidules à quatre roues et que votre esprit n'est pas complètement fermé, il est impératif d'essayer ce jeu au moins une fois. Au moins pour me faire plaisir.

Victoire!

Au vu de la qualité des images, si vous ne vous demandez pas la config

qu'il faut pour faire tourner la bestiole, je crois que vous êtes bon pour la casse. Pas de panique! Contrairement à ce que l'on pourrait croire, Grid est superbement optimisé et tourne quasi parfaitement sur une config moyenne (reportezvous à l'encadré dédié pour en savoir plus). Du bonheur, je vous le dis, du bonheur en barre de douze tonnes. Il est très difficile de faire ressentir ce que l'on vit en jouant au dernier

bébé de Codemasters tant les sensations proposées sont à la limite de l'incroyable. Pour la première fois, j'ai réellement eu l'impression d'être le premier rôle d'un film à gros budget. Pour la première fois, je me suis véritablement éclaté dans un jeu qui n'a rien (mais alors rien du tout) de réaliste et qui s'impose comme le meilleur jeu de course arcade de l'histoire de l'humanité. Oubliez tout, même les bornes d'arcade qui nous faisaient tant vibrer à certaines époques sont battues à plate-couture et ne peuvent que se jeter du haut d'une falaise, de dépit. Race Driver Grid est un dieu, un maître, un gourou. Devant un tel phénomène, on s'agenouille.

Yavin



En Deux Mots

EXCEPTIONNEL, SUBLIME, TERRIBLEMENT TRIPANT, DÉMENTIEL, RACE DRIVER GRID REDÉFINIT LES CODES DU JEU DE COURSE ARCADE ET S'IMPOSE AVEC FRACAS COMME LA SEULE ET UNIOUE RÉFÉRENCE DU GENRE. UN MUST ABSOLU À CONSOMMER SANS LA MOINDRE MODÉRATION.

Magnifique

🚹 On vit un véritable film

Des sensations uniques

Des accidents spectaculaires

Circulez, y'a rien à voir

PARTISTIQUE

O

INTÉRÉ



SHEPARD, LE JUSTICIER. SAREN, LE TRAÎTRE. UN TERRIBLE COMPLOT OURDIDANS L'OUTRE-ESPACE... TOUS LES ÉLÉMENTS QUI ONT FAIT LA RÉUSSITE DU DERNIER RPG DE BIOWARE SUR XBOX 360 SONT **BIEN PRÉSENTS POUR RELANCER** L'AVENTURE COSMIQUE SUR PC. MAIS SIX MOIS PLUS TARD. L'AVENTURE EN VAUT-ELLE **ENCORE LA CHANDELLE?**



Mass Effect

ans l'espace, vous n'êtes pas seul... Lorsque l'humanité découvre en 2148

TELENOVELA INTERSTELLAIRE



CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 1 Go DE RAM (XP)/ 2 Go de Ram (Vista) / Carte vidéo 128 Mo ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS

DÉVELOPPEUR BIOWARE - PANDEMIC STUDIOS/ ÉTATS-UNIS

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

les artefacts d'une ancienne civilisation, la technique fait un bond en avant et les voyages intersidéraux deviennent une réalité. L'espèce humaine doit apprendre à composer avec d'autres entités, dont les trois principales, représentées à la Citadelle, forment une sorte de « conseil de sécurité onusien de l'espace ». Il s'agit donc d'un background bien propret pour ce jeu aux accents de Star Wars avec, en filigrane, une opposition pas toujours fine entre les militaires, prompts à l'action, et les politiques, velléitaires et lâches. Mass Effect n'en est pas moins un jeu d'aventure-action à l'univers particulièrement riche, et la situation de départ évoluera pour

dévoiler un scénario plus complexe qu'il n'y paraît au premier abord. Les développeurs de BioWare connaissent leurs classiques, et l'on perçoit

les éléments de RPG et l'orientation du personnage selon le cheminement du joueur lors des dialogues et dans l'accomplissement de certaines quêtes. nettement l'influence de leur jeu



À plusieurs titres, Mass Effect est un hybride. Tout d'abord, dans

son système de jeu, qui mixe la liberté de choix prônée par les RPG occidentaux (la série Elder Scrolls, par exemple), avec un vaste territoire à explorer, et la linéarité et le développement des personnages secondaires propres aux titres nippons. Rapidement, il sera donc

phare, Knights of The Old Republic (KOTOR),

dans l'exploration, les dialogues à choix multiples,

possible d'explorer sans contrainte plusieurs systèmes galactiques, lors de quêtes annexes ou pour faire évoluer l'intrigue principale. Basé sur





Les pouvoirs biotiques

Les pouvoirs biotiques sont l'équivalent des sorts de magie d'un jeu d'aventure heroïc fantasy classique, avec, encore, un aspect « Star Wars » hérité de KOTOR. Évoluant selon la classe choisie en début de jeu (Soldat Ingénieur, Adepte, Franc-tireur, Sentinelle ou Porte-étendard), ils donnent aux combats un certain piquant. La Projection repousse la cible, la Lévitation la soulève et la paralyse, la Déchirure inflige des dommages et affaiblit temporairement les armures, la Singularité génère une sorte de trou noir qui aspire les objets et les adversaires à proximité, la Barrière absorbe les tirs enfin la Stase paralyse, mais protège... Utilisées de concert avec les talents technologiques, ces capacités jalonnent le champ de bataille d'effets de lumière agréables à l'œil et constituent un armement redoutable.

l'enquête de Shepard à

globalement inaltérable, malgré quelques

propos des agissements occultes de Saren, renégat

des Spectres (un groupe d'agents d'élite œuvrant

pour le bien de la fédération), le scénario reste

embranchements circonstanciés. Rapidement

cependant, l'intrigue se corse, et l'on découvre avec

plaisir le soin apporté par Bio Ware à chaque détail:

le passé des coéquipiers de Shepard, la possibilité

nouveau personnage proposera son aide. Libre au

le cas échéant un compagnon qui aura ses propres

de BioWare: l'aura de KOTOR est omniprésente, depuis l'esthétique globale de l'univers jusqu'à la

joueur de décliner ou d'accepter, pour découvrir

de modeler son commando suivant les besoins

de la mission à venir. De temps à autre, un

Mass Effect est également un mélange

d'influences au sein de la production récente

répartition des points d'expérience dans les

principales caractéristiques du personnage

principal et celles de ses camarades, que ce soit

après une discussion, un combat ou une énigme

Republic, les dialogues influenceront l'orientation

résolue. Dans la veine de Knights of The Old

morale du héros, mais, cette fois, de manière

En développant également ses caractéristiques

de charme et d'intimidation, le joueur se verra

qui lui permettront d'obtenir davantage de son

interlocuteur. S'il est difficile de ne pas distinguer

une filiation évidente entre ces deux systèmes de

proposer de nouvelles options de dialogue

moins manichéenne, entre les voies du

pragmatisme et de la conciliation.

motivations...



Que la Masse soit avec vous...

jeux, Mass Effect se démarque cependant dans les combats. L'intelligent système de tour par tour de KOTOR fait place à un temps réel qui peut rappeler le récent Jade Empire, jeu d'aventureaction du même développeur, à la différence ici que l'affrontement peut être mis en pause à tout moment. Il est alors possible de désigner à l'un de ses deux coéquipiers une cible, une couverture. une attitude, ou le déclenchement d'un pouvoir biotique particulier, défensif ou offensif.

Petit tour du côté obscur

Régulièrement, le commando formé autour de Shepard

devra embarquer à bord du Mako, un véhicule d'exploration doté de petits propulseurs. Il permettra au joueur d'accéder à certains lieux de mission particulièrement bien défendus, ou d'explorer des planètes inhospitalières. Sur le papier, l'idée est séduisante, introduisant une variété agréable dans l'aventure. Dans les faits, ces phases de conduite et de tir transforment temporairement Mass Effect en un succédané de Shoot'em up pas complètement raté, mais peu intéressant. Ce concept est un parti pris de



Oh! La belle méduse... Mais la plupart des extraterrestres sont plutôt humanoïdes.

Un peu de technique

Relativement gourmand en ressources, Mass Effect ne tournera pas sur toutes les machines, mais réalisera un scan du matériel avant de commencer, afin d'en optimiser les performances. Lancé sur un Dual Core 3 GHz équipé d'une 8800 GTX, le jeu fait preuve d'une très bonne stabilité, avec cependant quelques très légers bugs graphiques au niveau des textures des personnages.

La Citadelle est l'une des stations les plus vastes que vous aurez à visiter.



Mass





Dans un bar louche aui se transformera plus tard en quet-Ambiance...



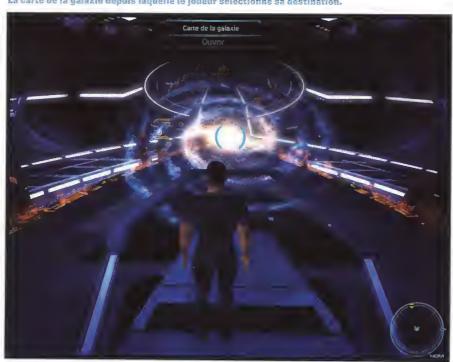
Plusieurs rôles peuvent être choisis en début de partie. Privilégiez le combat en première ligne, et positionnez de préférence l'I.A. en soutien.

développement d'autant plus frustrant qu'il tente visiblement de compenser le vide de certains systèmes: l'univers semble vaste au premier abord, et l'on ne peut retenir une certaine excitation en découvrant la carte stellaire à bord du vaisseau mère Normandy, point de départ de chaque voyage. Peu à peu, le joueur comprendra que certaines planètes ne peuvent pas être explorées, et que d'autres ne seront qu'un prétexte à une sortie en véhicule afin de récupérer des objets disséminés aléatoirement en surface. Bien sûr, les niveaux qui portent l'intrigue sont beaucoup plus développés et fortement scénarisés. Ils restent néanmoins extrêmement linéaires, tant géographiquement qu'au niveau de leurs mécanismes déclencheurs. Il faudra donc parler



Zoom sur un secteur de la galaxie. Cela paraît immense... mais en fait, non.





à un PNJ particulier pour découvrir la suite de l'aventure, ou résoudre une petite énigme mécanique - généralement une porte bloquée ou un objet à trouver. Cette exploration finalement moins riche qu'il n'y paraît au premier abord trouve son écho dans la trame principale du jeu: d'un foisonnement apparent de possibilités scénaristiques ne ressortent que des alternatives anecdotiques qui ne modifieront pas l'intrigue, ou si peu. Lors des dialogues, par exemple, se comporter en égoïste arrogant ou en ami compatissant modifiera les réactions à court terme de vos interlocuteurs, mais n'influencera que rarement les contacts à venir. Seules les nouvelles options de dialogue débloquées par les compétences de charme et d'intimidation auront un effet sensible dans une situation particulière. Mais, là encore, le cours général de l'aventure s'en trouvera inchangé. Associée à la linéarité globale, cette rigidité découragera probablement le lancement d'une deuxième partie, une fois le sort de la galaxie réglé.



La science des rêves

Quelques évolu

lssu de la probable volonté de donner aux

combats un relief particulier, le système

en temps réel a été amélioré depuis la

dynamisme sur cet aspect : avec une

armes via l'ajout de modules est plus

être gérés individuellement lors des

carences toujours présentes de

combats, ce qui permet de pallier les

l'intelligence artificielle. Autre ajout

bienvenu, propre cette fois au PC: Ja

clavier permettant une activation plus

naturelle. Enfin, toujours dans le cadre des améliorations, la conduite du Mako, le

véhicule blindé d'exploration, a été revue

après les critiques portées sur la version

cependant pas le manque d'intérêt global

Xbox. Plus intuitive, elle n'atténue

de ces phases de jeu.

possibilité d'affecter aux capacités spéciales de Shepard des raccourcis

mois. Le jeu a encore gagné en

version Xbox 360 du titre, vieille de six

interface repensée, la modification des

ergonomique et les deux adjoints peuvent

Ces défauts parfois gênants, ainsi qu'une I.A. inconstante des

coéquipiers qu'il faudra transformer en tanks pour ne plus les voir mourir bêtement derrière (ou devant!) un couvert inadéquat, auraient pu transformer Mass Effect en un traumatisme pour les milliers d'aficionados des jeux signés par BioWare. Heureusement, il n'en est rien. Le joueur se laisse porter par une structure narrative solide, forte de l'expérience de l'équipe de développement dans ce domaine. La richesse de l'univers de Mass Effect, soutenue par un foisonnement de petits détails historiques ou sociaux, sous-entend de nombreuses promesses de découvertes qui poussent le joueur à dépasser sa frustration. L'aspect purement technique n'est pas en reste, malgré un framerate un peu hésitant et une raideur sensible des personnages, tempérée par une réalisation globale plus que correcte et une modélisation impressionnante des visages. On se iette alors dans l'intrigue, même si elle est parfois cousue de fil blanc, par les récits personnels de ses compagnons de voyage, et par l'impression un peu illusoire que les choix arrêtés finiront par influencer le cours de l'aventure. On s'émerveille alors de certains effets de manche, d'une mise en scène immersive appuyée par un





Les points d'XP sont répartis dans les compétences de chaque membre du commando.

et par un final en forme d'apothéose digne des grandes productions hollywoodiennes. En proposant un univers crédible, Mass Effect parvient à son objectif principal : faire rêver. C'est déjà beaucoup, et l'annonce par BioWare d'une suite, dans la perspective avouée d'une trilogie, fait espérer de nombreuses améliorations dans les prochains opus.

Elgarion



Chaque station a un design et une ambiance qui lui sont propres.

En Deux Mots

DOTÈ D'UN UNIVERS ORIGINAL, D'UNE INTRIGUE PRENANTE ET D'UNE RÉALISATION TECHNIQUE EFFICACE, ON PARDONNE MIEUX À MASS EFFECT LES FAIBLESSES QUE CONSTITUENT DES PHASES EN VÉHICULE SANS INTÉRÊT MAJEUR ET UNE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE PARFOIS RÉCALCITRANTE. LA LINÉARITÉ DE L'ENSEMBLE, ATTÉNUÉE PAR UN CERTAIN NOMBRE DE QUÊTES ANNEXES, NE NUIT FINALEMENT PAS À L'IMMERSION. RESTE UNE DURÉE DE VIE TRÈS CORRECTE ET L'IMPRESSION QUE CE PREMIER ÉPISODE N'EST QUE L'INTRODUCTION À DES AVENTURES PLUS VASTES.

- Un univers foisonnant et complexe

 Des personnages attachants et crédibles
- Un système d'expérience efficace
 De nombreuses quêtes annexes
- Les phases de jeu en véhicule
- Grande linéarité des niveaux

 Une I.A. qui peine parfois







Seules petites surprises, les QTE déclenchés quand un raptor vous saute à la gorge. Il s'agit alors d'appuyer le plus rapidement possible sur les touches ou boutons indiqués à l'écran.







CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHz, 1 Go DE RAM,

CARTE VIDÉO 128 MO

ÉDITEUR TOUCHSTONE/DISNEY INTERACTIVE STUDIOS

DÉVELOPPEUR ASPYR/ÉTATS-UNIS

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

urok est laid, trop musclé, légèrement débile et pas chanceux pour un sou. Il est parti traquer son ancien mentor planqué à des années lumières et voilà que son vaisseau spatial ainsi que toute son équipe s'écrasent lamentablement en terre hostile. Turok se retrouve alors seul, ou presque, au beau milieu d'une jungle épaisse et inquiétante, à devoir chercher les éventuels survivants en même temps que les enfoirés qui ont précipité sa chute... tout en composant avec une faune particulièrement inhospitalière...

Assurément, tous les ingrédients du nanar en puissance sont bien réunis: le pitch donc, mais aussi des protagonistes au charisme zéro, des dialogues ridicules, des graphismes médiocres et des cinématiques essuyant tous les poncifs du mauvais goût.

Sans doute pour donner une certaine cohérence à l'ensemble, le gameplay de ce FPS se montre également des plus basiques. Rien à savoir, rien à comprendre, le chemin est balisé, la progression strictement linéaire et les solutions pour s'en sortir sont toujours les mêmes : tirer, tirer et... tirer.

Ah, non, pardon, on peut aussi se la jouer discretos et tailler le bout de gras au couteau. Mouais.



À ce moment-là, je me suis cru sur un mod de Crysis en très basse définition.



ANCIEN BOUCHER ET FANA

DE CULTURISME, TUROK NOUS

REVIENT AUJOURD'HUI PLUS

IRRITÉ QUE JAMAIS. IL S'EST

ÉCHOUÉ SUR UNE PLANÈTE

ENVAHIE PAR DES DINOSAURES ET,

EN PLUS, IL A OUBLIÉ SON

HACHOIR À LA MAISON...

Rambo? Une tapette!

Avouons-le malgré tout, incarner un boucher surexcité dans une jungle

truffée de dinosaures aurait pu avoir son charme. Malheureusement, avec des environnements en carton-pâte où tout se ressemble, il est bien difficile d'y croire plus de cinq minutes. Mention spéciale à la vacuité des intérieurs et aux modélisations des gus, particulièrement anguleux. Seules les animations des dinos valent vraiment la peine. On regrettera d'ailleurs ardemment que cette « troisième faction », qui joue d'ailleurs très bien son rôle d'emmerdeur, soit si peu diversifiée: quelques raptors par là, un T-rex par ci et trois ou quatre herbivores au milieu de rien. Pas plus. Et c'est sans surprise que Turok y va de sa petite aventure solo, longue d'une dizaine d'heures de jeu et de quelques crises de nerfs - la difficulté est pour le moins... inégale? Bref, rien de bien palpitant. Heureusement qu'il reste le multi... euh... attendez... je vais voir... non, oubliez... oubliez, tout même, c'est mieux...

Sundin

Un peu de technique

Il paraît que ça tourne avec l'Unreal Engine 3, ce truc. Mais je dois me tromper, ce n'est pas possible autrement. Petit conseil, prévoyez 16 Go de libre sur votre disque dur pour installer Turok... QUOI? 16 Go?

Turok est un jeu particulièrement sanglant... uniquement avec les dinosaures...



En Deux Mots

SÉDUISANT (UN PEU) SUR LE PAPIER, LE TUROK NOUVEAU NE VOLE FINALEMENT PAS BIEN HAUT, LA FAUTE À UN GAMEPLAY ET UN SCÉNARIO BIEN TROP SIMPLISTES ET À UNE RÉALISATION TECHNIQUE DES PLUS MÉDIOCRES.

3 TECHNIQU

Les vélociraptors

Laid Chiant

Buggé

ARTISTIQUE

SINTERET





POUR DEVENIR LA NOUVELLE STAR DU JEU VIDEO

4.5.6 JUILLET PARIS BERCY - WWW.MONDIALDUGAMING.COM

Ton billet pour la gloire sur Ticketnet.fr, Fnac.com, au 0 892 390 490 (0.34€/m) ou points de vente habituels



























Ne dites rien : La beauté s'admire en silence !

rand amateur de Sergio Leone devant l'Éternel, je suis toujours à l'affût du moindre jeu de western. Desperados, Call of Juarez, Outlaws: jusque-là, les titres qui me sont tombés sous la main étaient plutôt léchés. C'est donc avec une certaine confiance que j'acceptai de tester West Law entre deux nuits blanches, ce cher Sundin m'ayant promis « une sacrée surprise ». Et pour cause: West Law est paraît-il un point n' clic, mais il est surtout un sacré moyen de bousiller sa soirée.

Vraiment, mais vraiment trop à l'ouest Quelle idée ai-je eu de vouloir tester ce West Law? Franchement. Cela fait une demi-heure que je joue et qu'ai-je fait durant le dernier quart d'heure? Recommencer et recommencer encore un satané combat à mains nues contre un hors-la-loi de 36 polygones. Clic gauche, clic droit, clic droit, clic gauche. Qu'est-ce que je fabrique? J'enchaîne les coups de poing et les esquives, en espérant avoir assez de chance pour zapper rapidement cette

IL ÉTAIT UNE FOIS DANS L'OUEST...

DE LA SIBÉRIE, UN PETIT JEU

DÉCIDÉ À MARQUER L'HISTOIRE

DU WESTERN. UNE BIEN BELLE

HISTOIRE, MALENCONTREUSEMENT

STOPPÉE PAR UN VILAINE NOTE

ASSÉNÉE EN PLEINE TRONCHE.



Tendinite Traineur, vous connaissez?



West Law

COWROY OH PAHVRE



CONFIG MINIMUM CPU 1.5 GHz, 256 Mo DE RAM,

CARTE VIDÉO 64 MO

ÉDITEUR ANUMAN INTERACTIVE

DÉVELOPPEUR AKELLA/RUSSIE

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

séquence lénifiante au plus haut point. Non mais sérieux, les développeurs ont dû sacrément forcer sur le whisky pour pondre un mini-jeu aussi frustrant et le réutiliser à tant de reprises durant la partie. Comment ça sur la vodka? Ah oui, parce que forcément, c'est un coup de ces Russes-là... les Russes du studio Akella.

Wanted, plutôt mort que vif

Je crache sur les minijeux, mais rassurez-vous, cher lecteur : il me reste

assez de salive pour la suite de ce test. À commencer par les graphismes, qui sans être hideux, jouent clairement la carte du discount et le recyclage de textures périmées. Décors vides, items designés sans grande inspiration, personnages insipides : tout cela donne terriblement envie de suivre les mésaventures de Jack, le « cowboy qui voulait être un simple fermier ». Et parce que West Law fait partie de ces raretés où chaque élément se met au diapason des autres, vous pouvez vous douter que les énigmes sont une ode à l'originalité et à la logique. On ne saurait donc que trop le recommander à ceux qui, comme moi, aiment perdre leur temps à essayer des titres oubliés avant même leur naissance et à tous les adeptes de flagellation vidéoludique.

Tuttle



Excusez-moì, pourriez-vous m'amener au Ctrl Alt Suppr le plus proche ?

Un peu de technique

Mauvaise nouvelle: non content d'être un jeu fastidieux, West Law tend la corde pour se faire pendre en installant sur vos machines un software Anuman. Ce gentil petit logiciel vient se loger dans votre barre des tâches, cherchant tant bien que mal à vous conduire vers le site officiel: au secours!

En Deux Mots

WEST LAW EST TOUT DE MÊME UN JOLI FOUTAGE DE GUEULE. LE TITRE ACCUSE UN RETARD AUSSI TECHNOLOGIQUE OUE LUDIQUE ET SE LAISSE CORDIALEMENT ENTERRE PAR SES CONCURRENTS DIRECTS: SO BLONDE EN TÊTE

3 TECHNIQU 4

Pour les plus jeunes ?

Cinématique

Aucune âme

Du bricolage

ARTISTIQUE

ARTISTIQUE

INTÉRÉT

DRACULE LE SODOMITE A VOUÉ SA
VIE À... ON ME FAIT SIGNE QU'IL
NE S'AGIT PAS DE LA BONNE
HISTOIRE. DRACULE, DRACULA,
À UNE LETTRE PRÈS, HEIN.
CELA DIT, LA SEULE DIFFÉRENCE
ENTRE LES DEUX, C'EST DE SAVOIR
QUI SUCE ET QUI SE FAIT SUCER.



CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 MO DE RAM,

CARTE VIDÉO 64 MO

ÉDITEUR FOCUS HOME INTERACTIVE

DÉVELOPPEUR FROGWARES/UKRAINE

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

'ai été envoûté par l'ambiance mystique de la série Gabriel Knight, j'ai passé des nuits à élucider les mystères de Myst et avec les quelques neurones qui me restent, je me suis mis à fond au Hack & Slash. Même si mon investissement pour ce genre de titre s'est effrité au fil des ans, le jeu d'aventure a un avantage énorme: c'est comme le vélo, ça ne s'oublie pas. Cela dit, ce n'est pas difficile puisque le gameplay n'a pas franchement évolué depuis 15 ans. Et ce n'est pas Dracula: Origin avec ses personnages en 3D mal animés, ses décors fixes et son système point & click qui peut prétendre le contraire.

Au menu : ail et eau <u>bénite</u>

Vous voilà dans la peau du professeur Van Helsing qui voue sa vie

à chasser Dracula. De victimes en flaques de sang, vous devez traquer le vampire le plus célèbre de l'est en voyageant de Londres au Caire pour finir en Transylvanie. Comme à l'accoutumée, on se retrouve face à des situations où la logique n'a pas toujours le dernier mot. Il devient agaçant de prendre des objets pour créer un assemblage improbable (bobine de fil, règle et cuillère pour créer un mètre). En plus d'avoir l'esprit tordu de MacGyver, il faut aussi être très observateur. Cet aspect se résume principalement par le déplacement du curseur de la souris sur l'ensemble

Un peu de technique

L'avantage de proposer un jeu « à l'ancienne » c'est de s'assurer qu'il ne demande pas de configuration gourmande. En tout cas, pas de Core 2 Quad ou je ne sais quel processeur barbare. Optez quand même pour un 3 GHz et 1 Go de Ram pour jouer dans de bonnes conditions.



Tombeau égyptien, squelette et pieu. C'est indy qui

Dracula Origin



Ambiance feutrée et rouge vif avec cercueil en guise de lit. Le prince des ténébres n'a pas attendu Valérie Damidot de D&CO pour donner du style à sa chambre.

du décor pour trouver le petit détail sur lequel il faut cliquer, l'objet à ramasser, l'indice à examiner... Comme toujours, le héros doit obligatoirement remarquer qu'une porte est fermée avant de pouvoir ouvrir celle d'à côté. Il faut donc évoluer dans un monde totalement verrouillé. Bref, Dracula: Origin est le stéréotype même du jeu d'aventure avec tous les vieux mécanismes de jeu qui énervent et gâchent l'ambiance du titre. C'est bien dommage car traquer le célèbre vampire tiré de l'œuvre de Bram Stoker avait de quoi séduire. Il ne reste qu'à attendre la venue du Messie, des développeurs prêts à dépoussiérer le jeu d'aventure et tous ses aspects de jouabilité désuets qui donnent l'impression d'être gravés dans le marbre. Cvd

En Deux Mots

DRACULA: ORIGIN VOUS PLONGE DANS LA PLUS PURE TRADITION DES JEUX D'AVENTURE AVEC UN GAMEPLAY POUSSIÈREUX. SI L'HISTOIRE DE DRACULA VOUS FASCINE, VOUS POUVEZ ÉVENTUELLEMENT VOUS LAISSER TENTER, AVEC UNE SOLUCE SUR LES GENOUX POUR PASSER OUTRE LES NOMBREUX DÉFAUTS DU

TECHNIQUE

Le thème

Facile à prendre en main

Énigmes souvent illogiques
Gameplay désuet



MARRE DU BUREAU? BESOIN D'OXYGÈNE? ENVIE DE RESPIRER LE BON AIR DE LA MONTAGNE? ET FAIRE DU VTT? C'EST BIEN LE VTT. HEIN? ALLEZ, ARRÊTEZ DE RÊVER ET REMETTEZ-VOUS AU BOULOT...

> I paraît que Mountain Bike Adrenaline propose une nouvelle approche du jeu

de sport outdoor. Il paraît. Ce n'est pas

L'idée de départ était

aussi courageuse que

séduisante: offrir la

moi qui le dis, je répète juste ce que j'ai lu sur le site officiel. Du même acabit, on nous parle de réelles sensations de liberté, dans le respect de l'état d'esprit des free riders. Si la liberté se

résume à pouvoir pédaler un peu n'importe

m'incline. Bon, je continue ou vous avez bien

possibilité de dévaler à VTT les pentes du haut

de quatre spots aux antipodes: les Rocheuses au

Canada, les Alpes en France, le Grand Canyon aux États-Unis et Hawaï. Oui, apparemment, on

Pour diversifier un peu le périple, quatre modes

constitués de divers petits défis de sauts, figures

de jeux sont disponibles: les Challenges,

où et sans aucune indication, alors oui, je

compris que j'ai passé un sale moment?

La posture

du crapaud

ne fait pas que bronzer à Hawaï.



À droite de l'écran, votre capital « Concentration ». qui permet, en pressant le bouton adéquat, de ralentir le temps pour franchir les passages les plus escarpés!

Mountain Bike

Adrenaline

et wheeling; les Chronos, qui consistent à relier un point A à un point B le plus vite possible; le mode Arcade, où il faut accumuler des points: et le mode Liberté, qui ne sert à rien parce que c'est le dernier de la liste et qu'on s'est rendu compte il y a bien longtemps que ce jeu valait rien. Et pour s'exciter un peu, 80 bonus sont à débloquer, du matos, des cartes moisax, des riders déprimés et des challenges ennuyeux.

Chute dans le peloton!

Rah, vous voyez, je ne peux pas m'empêcher de critiquer, inexorable,

je tombe dans la morosité. Il faut dire qu'au niveau technique ça coince sévèrement. Par où commencer? Par le manque de sensations du fait qu'on ne dépasse jamais les 20 km/h? Il y a aussi le truc qui fait qu'on se bloque au moindre caillou ou à la moindre branche et qu'on...arg... qui vous oblige à recommencer la session! Et ces graphismes alors, dignes de ce qui se faisait il y a cinq ans? Avec ce free rider coupé à la hache, ces décors en carton-pâte, ces couleurs criardes qui piquent les yeux, ce clipping, cet aliasing, ces bugs de collision? J'ai besoin d'oxygène là,

je vais... je va... vomir...

Sundin

Un peu de technique

Le Fresh Engine n'est pas de la dernière marée. Je dirais même qu'il n'est vraiment pas très... fresh. Blague pourrie à part, Mountain Bike Adrenaline devrait tourner correctement et sans ralentissements sur n'importe quel PC du XXIº siècle. Encore heureux !



CONFIG MINIMUM UNE CHAMBRE À AIR AVEC LINE

POMPE

ÉDITEUR NOBILIS

DÉVELOPPEUR FRESH3D/FRANCE

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS





MOUNTAIN BIKE ADRENALINE PC NE FAIT PAS MIEUX OUE SON AÎNÉ PS2. PLOMBÉ PAR UNE TECHNIQUE NAVRANTE, INCAPABLE DE NOUS FAIRE RESSENTIR LA MOINDRE SENSATION, CE JEU DE VTT OUTDOOR MÉRITE JUSTE SA PLACE AU FOND DU GRENIER. UN COMBLE.

TECHNIQU

Idée courageuse

Aucune sensation

Technique déplorable

En Deux Mots

Pas de mode multi





Vous me croyez si je vous dis que Mountain Bike Adrenaline est un portage... d'un jeu PS2 de 2007!



Hey vieux, tu t'es pris



Iron Man

APRÈS LE FILM, LA BOÎTE DE CONSERVE LA PLUS CÉLÈBRE DE MARVEL DÉBARQUE SANS SURPRISE DANS SON FORMAT « JEU VIDÉO OFFICIEL ». DE QUOI FAIRE FUIR LE PLUS VIEUX FAN D'IRON MAN.

Un peu de technique

C'est toujours amusant de voir que la configuration inscrite derrière le packaging diffère de celle présente dans le fichier readme.txt. En même temps, on ne va pas chipoter pour une différence d'1 Go de Ram et quelques Mhz pour le processeur, hein? De toute manière, Iron Man, c'est moche et puis c'est tout.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,6 GHz, 256 Mo DE RAM,

CARTE VIDÉO 128 MO

ÉDITEUR SEGA

DÉVELOPPEUR SECRET LEVEL/ÉTATS-UNIS

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

'aurais aimé être porteur d'une bonne nouvelle. Vous dire à quel point le ieu vidéo Iron Man est bon, qu'il a du potentiel, que l'action scotche le joueur à l'écran, que la licence n'a pas été bâclée et qu'elle ne sert pas uniquement de pompe à fric.

Mais c'est résigné que je vous annonce ceci: Iron Man est un jeu moisi. Personne n'est surpris? Normal! La recette est connue

depuis des lustres: Si le film a du succès, le jeu se vendra qu'il soit bon ou non. Forcément, autant ne pas mettre de moyens sur le développement et créer un vrai produit marketing qui amusera de jeunes fans en manque de super-héros. C'est la triste loi commerciale, mon bon Monsieur.





Rusted Man

Concrètement, Iron Man c'est répétitif et d'une réalisation bâclée.

Notre héros en armure avance, explose tout ce qui s'agite mais surtout pas ce qui ne bouge pas et... c'est tout! Éliminer des ennemis sur des maps grandes comme ma cuisine parisienne, c'était difficile de faire plus passionnant. Je suis mauvaise langue, parfois il faut ouvrir des portes. Si, si vraiment, et à coups de droite. Au-delà de la prise en main souvent laborieuse, l'action omniprésente n'a globalement aucun intérêt. Même le fait de pouvoir voler ne rehausse l'intérêt que de quelques secondes. Les explosions sont minables, l'impact

des coups et des armes est à peine visible. En gros, ça manque de grand spectacle et d'un moteur 3D dernier cri pour en mettre plein

la vue. Quant à faire de l'action, autant que ca pète dans tous les sens. Notez d'ailleurs que la version PC est visuellement en dessous des versions console (PS3 et Xbox 360). Vu la qualité du produit PC, on peut se demander d'où viennent les captures d'écran affichées derrière la boîte de jeu?

Il n'est pas nécessaire de s'étendre davantage sur ce titre. Vous l'aurez compris, Iron Man ne mérite que votre indifférence. Devenez les super-héros qui luttent contre ce genre de produit marketing: n'achetez pas ce jeu! Pauvre Tony Stark, il ne méritait pas ça. Cyd

En Deux Mots

SANS SURPRISE, CE TITRE TIRÉ D'UNE LICENCE MARVEL SURFE SUR LA VAGUE COMMERCIALE QUI POUSSE L'ÉDITEUR À SORTIR UN JEU MAU-VAIS OUI SE VENDRA EN FONCTION DU SUCCÈS DU FILM ET NON SUR SA OUALITÉ. À ÉVITER!

TECHNIQU 4

4

🚹 Incarner Iron Man

Prise en main austère

Action pétard mouillé

Visuellement très décevant

RTISTIQU

The Settlers: Bâtisseurs d'Empire

Genre: Bienvenue chez les c'lons Infos: 15 euros env. - CPU 1,8 GHz + 512 de Ram + Carte vidéo 64 Mo eXclusive Collection chez Ubisoft Note: 6/10 dans Joystick 199

De la gestion à la cool, de l'extrait de Peace & Love, du repos en boîte, The Settlers est un titre pour hédonistes, fumeurs de tisane et autres buveurs de soleil, ceux qui ne jurent que par la gestion sans (trop de) prises de tête. Et si cette énième mouture n'est pas la meilleure, elle n'en offre pas moins une expérience agréable, avec des mécaniques de jeu simples et une réalisation de très bon aloi.







Virtua Tennis 3

Genre: Federesque

fos : 30 euros env. — CPU 2 GHz + 512 de Ram + Carte vidéo

128 Mo - SEGA

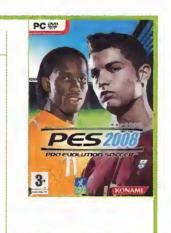
Note: 7/10 dans Joystick 193

7/10 qu'il lui avait mis le Cyd! 7/10! Et il ose y jouer tous les midis depuis cinq mois, le monsieur! Tous les midis! Car il ne faut pas croire, derrière son côté spectacle et sa belle gueule, ce troisième opus possède une vraie profondeur. Preuve en est qu'on découvre encore, après cinq mois de duels acharnés, de nouvelles subtilités. Tout simplement la référence du tennis sur PC.

Pro Evolution Soccer 08

Genre : Gooooaaaaalll ! Infos : 20 euros env. - CPU 1,4 GHz + 512 Mo + Carte vidéo 64 Mo - Konami Note: 8/10 dans Joystick 200

Top! Je suis un des premiers biens culturels français, reconnu à ma juste valeur depuis plusieurs années déjà. Ma dernière évolution bénéficie d'animations plus crédibles, de modélisations plus fines et d'un rythme un poil plus speedqui a déçu certains de mes fans. Je reste néanmoins la référence absolue de mon genre. Je suis un jeu de foot. Je suis? Je suis?



Games for Windows

Hellgate: London

Genre: Balade à Londres

Infos : : 25 euros env. – CPU 1,8 GHz + 1 Go de RAM + Carte vidéo 128 Mo - Electronic Arts

Note: 9/10 dans Joystick 200

Lâche ça, Cyd! Mais lâche, je te dis! T'en as pas marre de gambader dans cet amas de ruines? Et ces incessantes vagues d'abominations, ça ne te fatigue pas à la longue? C'est un peu répétitif, non? Oui, O.K., elle pète ton armure. Et ton épée aussi. Et ton bouclier, oui. Bon, sans déconner, tu ne peux pas t'arrêter cinq minutes? Tu m'as donné envie d'essayer, là...

Football 365.fr

by Groupe Sporever

LE N°1 DU FOOT

SHR INTERNET





RETROUVEZ L'ACTUALITÉ DU FOOTBALL SUR VOTRE MOBILE: ENVOYEZ FOOTBALL365 AU 30130* (prix d'un SMS non surtaxé)

Quoide fer Yavin



Dell Crysta

Qui a dit que les écrans PC étaient moches?
Admirez-moi ce superbe écran du constructeur
américain Dell. N'est-il pas fabuleusement
épuré, lumineux et plein de grâce?
Ne donne-t-il pas envie de le poser fièrement
sur le bureau pour épater la famille et les amis?
Question de goût, O.K., mais il est difficile
de rester indifférent face à un tel style.
L'avant-gardisme ayant ses limites, seule la
coque innove, l'intérieur restant très classique

avec une dalle 22 pouces affichant une résolution de 1680*1050. Si vous êtes fan du style, il faudra par contre vous déplacer jusqu'au Japon, la commercialisation en Europe n'étant pas prévue pour l'instant.

FABRICANT: DELL

SITE WEB: www.dell.com

PRIX: N.C.



Archos 605

Minuscule concurrent du géant Apple, le Français Archos n'en reste pas moins un fabricant intéressant et souvent très audacieux. Pas toujours très doué en design ni en marketing, par contre... Le nouveau joujou du constructeur propose de « streamer » le contenu audiovisuel de votre PC de salon (grâce à la connectivité WiFi), un écran tactile haute résolution (hem, en fait 800*480), la navigation sur le Web et une capacité de stockage allant de 30 à 160 Go. En prime, yous pourrez enregistrer vos programmes télé favoris et personnaliser votre super-joujou à l'aide de plein de plug-in et autres accessoires hyper tendance. Le boîtier reste, quant à lui, très classique, c'est-à-dire un peu quelconque, malheureusement.

FABRICANT: ARCHOS SITE WEB: **www.archos.fr** PRIX: DE 199 à 499 EUROS







Creative Vado

Steven Spielberg n'est qu'une planche à roulettes de supermarché! Désormais, grâce au Creative Vado, moi aussi je peux devenir une légende en tournant des aventures d'archéologues capables de faire défaillir les plus jolies donzelles du monde. Enfin, à mon échelle parce qu'avec une résolution de 640*480, je ne risque pas de diffuser une œuvre acceptable sur un très grand écran. Mais je dispose tout de même de fonctions rigolotes et pratiques comme un bouton (et un logiciel intégré) permettant de balancer d'un clic mes zoulies vidéos sur l'omniprésent Youtube ou mes sympathiques clichés sur le moins connu Photobucket. En bonus, j'ai également droit à un super-câble USB rétractable et un joli boîtier disponible en plusieurs coloris. Voilà, c'est tout, et ce n'est pas cher.

FABRICANT : CREATIVE
SITE WEB : www.creative.com
Prix : environ 99 dollars

Built Laptop Backpacks

Trimballer un laptop, il n'y a rien de plus lourd.
Enfin si, il y a bien mourir de faim et de froid tout
nu dans la montagne, mais c'est une autre
histoire. Alors, quand on peut alléger la charge
sans forcément opter pour un ordinateur à bas
coût et au poids plume, pourquoi s'en priver?
Il suffit de se le coller dans le dos grâce à cet
ingénieux système conçu en néoprène (solide
et résistant à presque tout) afin de devenir le roi
du monde. Le tout résiste à l'eau, dispose de trois
compartiments pour ranger plein de trucs et peut
même être lavé en machine. Retirez quand même
l'ordinateur avant.

FABRICANT: BUILT NY, INC.
SITE WEB: www.BUILTNY.COM
PRIX: ENVIRON 80 DOLLARS





Ego

C'est (presque) l'été! Normalement il fait beau, chaud, tout le monde porte des jupes à fleurs et virevolte dans les rues en entonnant des airs de Walt Disney. Certains, ceux qui ne carburent pas aux substances illicites, se contentent de barboter dans la piscine, un iPod pas bien loin pour écouter leurs chansons préférées. Et s'il tombe dans l'eau? Eh bah, plouf, kaput, plus de baladeur. Donc j'ai la solution, un kit d'enceintes flottant et étanche, bien pratique si vous voulez éviter de changer d'engin toutes les deux semaines. Remarquez, ça ne déplairait pas à Apple, à votre compte en banque, par contre...

FABRICANT: ATLANTIC

SITE WEB : www.lovemyego.com Prix : environ 75 dollars

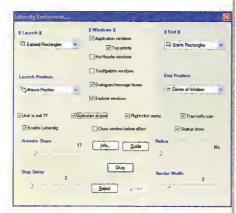


PAR C_WIZ

Si les développeurs de jeux se tournent un peu les pouces pendant qu'approche l'été, les développeurs d'utilitaires, eux, sont toujours au taquet. Et c'est tant mieux parce qu'on ne saurait se passer de leurs merveilles. Comme l'excellent DExposE2 Reloaded qui, malgré un nom ridicule, apporte sous Windows une des fonctionnalités que l'on envie le plus aux utilisateurs de Mac.



Le panneau de configuration mériterait un boycott du logiciel... s'il n'était pas si indispensable!

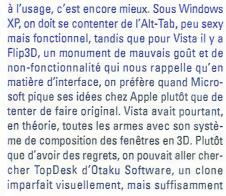


L'interface de configuration est un poil moins pire que celle de DExposE2 Reloaded, c'est déjà ça de pris...

DES UTILITAIRES À LA MODE

DExposE2 Reloaded

Pour choisir ses fenêtres facilement dans un bureau encombré, Mac OS X propose Exposé, un système simple qui, sous la pression d'une touche (ou le déplacement de la souris dans un coin du bureau) fait migrer et réduire toutes vos fenêtres afin de créer une mosaïque. Il n'y a alors plus qu'à choisir une fenêtre dans le lot. Cela paraît beau quand on le raconte, mais,



• VERSION: b080508
• ÉDITEUR: Lord Devrexster
• LICENCE: Freeware

• IIRI •

http://devrexster.googlepages.com/home



Regardez-moi cette beauté! Toutes les fenêtres actives sur mon bureau, minimisées sous la forme d'une mosaïque, il suffit de cliquer sur l'une d'entre elles pour la faire passer au premier plan.

proche fonctionnellement pour que l'on pardonne qu'il soit payant. Mais tout ça, c'était avant de rencontrer DExposE2 Reloaded, Le nom et la manière dont il est écrit n'avaient rien d'alléchant, tout comme le site web de l'auteur qui semble concentrer encore plus de mauvais goût que Myspace et les Skyblogs réunis. Et puis, on lance l'application et là, miracle, on a sous les yeux le plus beau clone d'Exposé qui ait jamais vu le jour, et on se remet à croire aux miracles. Surtout quand on lance l'interface de configuration qui confirme que celui qui se fait appeler Lord Devrexster est un programmeur de génie, et un bien affreux designer d'interface. En tout cas, peu importe, son émulation d'Exposé est à la fois visuellement et fonctionnellement parfaite, jusque dans les petits détails (essayez la combinaison Shift + F9). Un bijou.

Lebendig

Pendant que nous sommes penchés sur le cas de ce fameux Lord Devrexster, un petit mot sur une autre de ses applications. Baptisée Lebendig, elle permet d'ajouter un effet visuel à l'ouverture et la fermeture des fenêtres sous Windows. Quelques petits effets amusants comme les fade-in/fade-out, d'autres visuellement utiles comme les rectangles qui grandissent, et encore d'autres plus farfelues comme faire faire un tour à 360 degrés aux fenêtres avant de les faire apparaître. La configuration prendra quelques bonnes minutes avant que l'on comprenne le lien entre l'option « Animate

Steps » et le « Step Delay », mais une fois que l'on s'y est fait, Lebendig est finalement un petit utilitaire sans prétention qui, du haut de ses 500 Ko, fait assez bien son œuvre. Moins impressionnant que DExposE2 Reloaded, mais tout aussi intéressant.

• VERSION: 1.0

• ÉDITEUR: Lord Devrexster

• LICENCE: Freeware

· URL:

http://devrexster.googlepages.com/home



Un trou noir, en fait, c'est... noir. Nous voilà bien avancès...

Quelques explications sur le centre de notre galaxie. Admirez les aides visuelles.



WorldWide Telescope

Si l'on est parfois sévère (mais juste!) avec Microsoft, on sait aussi reconnaître les choses qu'il fait particulièrement bien.

VERSION: Spring PreviewÉDITEUR: Microsoft Research

• LICENCE: Freeware

• URL: www.worldwidetelescope.org

Comme la plupart des choses qui sortent de sa division « Research ». Pour ceux qui ne causent pas l'anglais, ce sont des gens qui cherchent, parfois en vain, et parfois pour trouver des trucs bien. Comme ce magnifique petit logiciel. En gros, c'est comme Google Earth... mais pour l'univers. Il s'agit de simuler ce que l'on pourrait voir avec un téléscope en se plaçant n'importe où sur le globe. On passera sur les fonctions qui permettent de connecter un vrai télescope pour se concentrer sur les choses accessibles à tous. Bien évidemment, l'interface permet de se balader un peu partout en zoomant à la souris, mais comme vous l'avez probablement remarqué en regardant des films, l'espace, c'est un peu grand, et quand on n'y connaît rien, on a tendance à s'y perdre assez facilement. L'interface de WWT regroupe heureusement un tas de bonnes idées, comme montrer en haut des « collections » de points d'intérêt. Planètes du système solaire, constellations, objets, étoiles, on passe quelques heures à ne pas écrire ses articles et à admirer la beauté de ce monde qui nous entoure. Pour arriver à proposer quelque chose d'intéressant visuellement, les petits gars de Microsoft mixent un tas d'images de sources différentes. Par-dessus la vue classique, ils vont superposer sur les points d'intérêt des prises de vue des télescopes spatiaux (comme Hubble, Spitzer, Chandra...). Ceux qui, comme moi, n'y connaissent rien s'amuseront beaucoup avec les images du Digitized Sky Survey dont les serveurs répondent assez bien (200 Ko/sec), mais les fans d'astronomie resteront scotchés par les cinquante bases de données d'images disponibles. Vous allez me dire qu'il existe d'autres appli-

La nébuleuse du crabe, vue par Hubble. C'est joli, l'espace, en fait.





Les données proposées par la NASA sont nombreuses, on trouve des panoramiques de la planète Mars vue par la sonde Opportunity.

cations comme Celestia et Stellarium, toutes les deux en Open Source. Et aussi Google Sky. Reste que l'application de Microsoft a quelques avantages

avec sa capacité à superposer les images et proposer une projection correcte et non déformée avec son interface sérieusement bien ficelée. Et puis, il y a surtout de petits concepts simples comme les « Guided Tours », des visites virtuelles de l'univers préenregistrées par des amateurs et (surtout) des spécialistes (chercheurs, enseignants, etc.). Une visite, outre des déplacements automatiques de caméra, peut contenir du texte en surimpression et des explications audio (et même de la musique). Vues de planètes, panoramas, la quantité de données présentes est juste astronomique (ça tombe bien, je sais). Un logiciel qui fait rêver et auquel on n'a vraiment rien à reprocher. Ça n'arrive pas souvent chez Microsoft alors profitons de ce chef-d'œuvre.

Le parcours du Transsibérien vu sur les données Earth @ Night. Féérique.



Password Exporter

Quand on réinstalle sa machine, on oublie toujours de sauvegarder quelque chose. Mails, bookmarks, le carnet d'adresse, il y a tant de choses à oublier... Et parmi les indispensables que l'on oublie tout le temps, il y a les mots de passe que sauvegarde Firefox automatiquement. Cet oubli n'en était pas vraiment un puisqu'il n'y avait pas de moyen simple de les sauvegarder. C'était avant que l'on tombe sur Password Exporter, un addon pour Firefox qui a pour seul but dans la vie d'exporter et de réimporter vos mots de passe. On ne s'en servira pas souvent, mais quel bonheur.



Pour lancer l'add-on, il faut choisir le menu Outils > Add-ons puis choisir « Options » pour Password Exporter.

• VERSION: 1.1

• ÉDITEUR: Justin Scott

• LICENCE: Freeware

• URI: https://addons.mozilla.org/en-US/firefox/addon/2848

UTILITAIRES



PAR C_WIZ

ÀLA MODE

RegDefrag

La base de registres de Windows reste l'un des points noirs de tous les OS de Microsoft. À force d'utiliser son système, elle grossit pour atteindre des tailles faramineuses. D'ailleurs, c'est l'une des fonctionnalités de RegDefrag: vous donner la taille de votre base de registres. C'est l'occasion de faire des compétitions entre amis. Je croyais gagner avec 59,8 Mo mais un ami sous Vista (le traître!) a gagné avec un très joli 76,2. Outre ces concours hautement amusants, RegDefrag permet également de défragmenter votre base de registres. Cela permet de gagner une quantité infinitésimale d'espace disque (qu'est-ce que 8 Mo sur 500 Go?) mais surtout de rendre la base plus rapide en accès et donc le démarrage système un poil plus rapide. Un petit logiciel simple et gratuit que l'on recommande chaudement.

• VERSION: 1.1
• ÉDITEUR: Quicksys
• LICENCE: Freeware

• URL: www.regdefrag.com/about



En prime, l'interface est jolie. Un argument indispensable dans les outils systèmes critiques!

Top Utilitaires de la rédac-

• Lecteurs vidéo: Gomplayer 2.1.8.3683 Media Player Classic Home Cinema 1.0.11.0 VLC 0.8.6c

Media Portal 0.2.3.0

• Lecteurs audio: iTunes 7.6 Winamp 5.53 Foobar 2000 0.9.5b9 Deliplayer 2.50

• Mailreaders: Outlook 2007 Mozilla Thunderbird 2.0.0.9

• NewsReader: Pan 0.132 beta Newsleecher 3.9b11 Xnews 6.1.3

• Pagers Internet:
Trillian Pro 3.1
Miranda 0.8.1
Windows Live
Messenger 8

• Anti-lourds:
Spamihilator 0.9.9.32

POPFile 1.0.0

AdAware 7.0.1.5 HijackThis 2.00 beta Autoruns 9.00 ClamWin 0.91.2

• Downloaders: FDM 2.5.737 WinBITS 1.0

• Customisation: Desktop Sidebar 1.05.116 StyleXP 3.19 Y'Z Dock 0.8.3 MobyDock DX 0.87b

• Clients FTP: FlashFXP 3.6RC3 FileZilla 3.0.4.1 SmartFTP 2.5.1008

• Browsers Web:

Firefox 3.0 beta 5 Netcaptor 7.5.4 • Browsers d'images:

ACDsee Pro 2 Xnview 1.92

Optimisation système:
 CCleaner 2.03.532
 Defraggler 1.01.44
 Process Explorer 11.04



Aion

ÉDITO

DÉCOLLAGE: DEUXIÈME ESSAI

in avril, la deuxième phase de bêta fermée pour Aion s'est achevée en Corée et les sentiments des joueurs sont toujours très mitigés concernant le MMO de NCsoft. S'il apparaît nettement qu'Aion s'améliore visuellement et qu'il s'avère être graphiquement à la hauteur des attentes, le discours des bêtatesteurs est négatif concernant le fond. Le contenu semble peu fourni et les zones assez

frustrantes. L'opinion générale catalogue Aion comme étant une sorte de mélange entre WoW pour la prise en main et Lineage pour le grind (tuer des monstres en boucle durant des heures). Les développeurs semblent tout de même à l'écoute des joueurs. On espère donc que la troisième phase de bêta sera plus convaincante. Tout ça prouve qu'Aion ne risque pas d'arriver chez nous avant 2009.

LE TRÈS ATTENDU AGE OF CONAN A OUVERT SES PORTES DEPUIS PEU

ET PERMET D'APPORTER UN PEU DE SANG FRAIS DANS CE MONDE DU MMO DOMINÉ PAR WOW. CE QUI EST DÉJÀ UNE BONNE CHOSE. EN PLUS, SI VOUS ÊTES UN HABITUÉ DU GENRE, VOUS NE SEREZ PAS DÉPAYSÉ. LES DÉBATS HABITUELS FUSENT SUR LE CANAL DE DISCUSSION GÉNÉRAL : WOW C'EST MIEUX, MOI JE PRÉFÈRE EVERQUEST, NON AOC, C'EST LE TOP... LE JOUR OÙ LES JOUEURS AURONT COMPRIS QUE LE MEILLEUR MMO EST CELUI DANS

LEQUEL ILS SE SENTENT BIEN, ON AURA FAIT UN GRAND PAS.



Warhammer Online

MYTHIC PART À LA PÊCHE **AUX JOUEURS**

oujours prêt à faire parler de lui, Warhammer Online lance une nouvelle vague de clés pour participer au bêta-test de ce MMO qui se fait toujours attendre. Le nombre d'invitations lancées serait sans précédent et tombe pile poil la veille de la sortie d'Age of Conan. Pensez donc à vérifier vos boîtes mail, surtout les spams, ce serait bête de louper un accès au MMO qui va révolutionner notre façon de vivre sur cette terre.







BlizzCon

QUAND ON AIME...

lizzard n'a clairement pas attendu la fin de la WorldWide Invitational qui se déroulera fin juin à Paris pour annoncer les dates de sa prochaine BlizzCon. La nouvelle grande fête vouée aux créateurs de Diablo, Warcraft, StarCraft et WoW se déroulera donc au Anaheim Convention Center en Californie les 10 et 11 octobre 2008. Comme à l'accoutumée, il sera possible de découvrir les produits Blibli, d'assister à des shows et assister à d'autres surprises (Diablo III ?). Quoi qu'îl en soit, les billets devraient être en vente sous peu, au prix de 100 dollars, ouch!



Guild Wars

DIVISION DE SORTS

epuis fin mai, une mise à jour pour Guild Wars a permis un équilibrage des sorts. Rien de vraiment surprenant jusqu'ici. Ce qui l'est plus, c'est la division de certains sorts en deux catégories: PvP et PvE. Pour les différencier, le suffixe PvP sera indiqué sur les pouvoirs concernés. Pour plus d'informations sur les changements apportés, vous pouvez jeter un œil au Wiki officiel de



Guild Wars à cette adresse (http://wiki.guildwars.com/wiki/User:Julien_Crevits/Dev_Updates), parce qu'on n'allait tout de même pas en faire trois pages.

Live Search

CHERCHEZ, VOUS ÊTES PAYÉ!

a guerre pour être le moteur de recherche le plus tendance au monde fait rage depuis plusieurs années. Mais celui qui sort victorieux depuis des lustres, c'est bel et bien Google avec ses 62 % de parts de marché outre-Atlantique. En seconde position se glisse Yahoo! (17,5 %) puis Live Search de Microsoft (9,7 %). La compagnie de Bill Gates compte bien inverser cette tendance en proposant aux internautes de les payer quand ils utilisent Live Search. La méthode est la suivante: les personnes qui achètent depuis le moteur via les marchands partenaires seront crédités sur leur compte Live Search d'une somme comprise entre 2 % et 35 % du montant dépensé. Comme à l'accoutumée, Microsoft sort le chéquier pour parvenir à ses fins.

Wizard101

QUAND HARRY RENCONTRE COLEMAN

e studio KingIsle, qui emploie Todd Coleman, connu pour être le père de Shadowbane, a annoncé travailler sur trois projets online, il y a quelques semaines. Aujourd'hui, les développeurs lèvent le voile sur le premier titre qui se nomme Wizard101. Dans ce jeu destiné aux plus jeunes, vous incarnez un apprenti sorcier des Arts Magiques de Ravenwood. Toute ressemblance avec Harry Potter n'est que le fruit de votre imagination. Quoi qu'il en soit, si vous désirez jeter un œil ou inscrire votre gosse pour qu'il essaye, n'hésitez pas, le bêta-test est ouvert www.wizard101.com et la sortie de ce titre est prévue pour la fin de l'année.



Sins of a Solar Empire

DÉBARQUEMENT EN FRANCE

e cherchez plus en import l'excellent Sins of a Solar Empire puisqu'il sera disponible le 19 juin dans notre beau pays et en français je vous prie. Digital Bros, le distributeur, annonce un prix conseillé de 39,99 euros. À ce tarif, il serait dommage de passer à côté de cet excellent RTS, Megastar dans le Joystick n° 206, qui a fait chavirer la tête de Tuttle.



Archlord

IL REMONTE LA PENTE

e MMO coréen Archlord semble ne plus être dans une situation difficile en Europe. Après un lancement raté chez Codemasters fin 2006 pour terminer en version gratuite en août 2007, ce jeu exclusivement online sort la tête de l'eau. Il y a peu de temps, le 500 000° joueur a rejoint ce monde axé principalement sur le PvP. La méthode de comptabilisation (comptes actifs ou créés ?) n'a évidemment pas été dévoilée. Les Coréens ne seraient pas les premiers à faire parler les chiffres comme bon leur semble. Il n'empêche qu'Archlord semble avoir trouvé son public et une troisième extension devrait arriver d'ici à la fin de l'année. Le récent film BenX qui met en avant l'histoire d'un jeune à problèmes jouant à Archlord a, peut-être, contribué à donner un coup de pouce médiatique à ce titre...



et new

Legends of Norrath

CARTES VIRTUELLES

e jeu de cartes en ligne de SOE nommé Legends of Norrath s'étoffe grâce à une nouvelle extension. Oathbreaker de son petit nom, propose pas moins de 250 nouvelles cartes, unités, compétences, Raid pour quatre joueurs et j'en passe. Si vous êtes un amateur du monde d'Everquest I & II, vous pouvez jeter un œil sur le site officiel http://legendsofnorrath.station.sony.com/fr/index.vm pour en apprendre davantage sur les règles de ce jeu de cartes jouable uniquement en ligne



Le Seigneur des Anneaux Online

CHAUSSÉE AU MOINE

e serveur Test du Seigneur des Anneaux Online a accueilli le Module 7 il y a peu de temps. Les joueurs ont pu découvrir les nouveautés apportées par cette mise à jour qui devrait être disponible au moment où vous lisez ces lignes. Outre les quelques modifications d'interface et les corrections de bugs, le principal atout de ce gros patch est l'arrivée d'une nouvelle classe de personnage : le moine. Qui sait, vous aurez peut-être envie de réactiver votre compte de jeu pour ça, non ? Allez, jouer un hobbit moine, ça ne vous tente pas, vraiment ? Bon, je n'insiste pas !



E-commerce

À QUAND LA FERMETURE DES MAGASINS ?

ans surprise, une étude vient de démontrer que les foyers français achètent de plus en plus sur le Net. La part de marché est passée de 1,9 % en 2004 à 9,1 % début 2008. Quant au chiffre d'affaires des ventes des biens techniques et culturels sur le Net, il atteint les 2,4 milliards d'euros. Les produits les plus prisés restent le high tech, c'est-à-dire les PC portables, télévisions LCD ou encore les appareils photo numériques. Ce qui montre que la phobie de la carte bleue sur le Net n'a pas l'air d'inquiéter grand monde.



Enemy Territory: Quake Wars LA GUERRE MISE À JOUR

auf quelques mauvaises langues, tout le monde s'accorde à dire que ETQW est un excellent FPS. Son succès n'a malheureusement pas été à la hauteur de sa qualité, ce qui n'empêche pas les développeurs de suivre leur bébé via des mises à jour. La dernière en date, qui n'est pas encore disponible au moment où ces lignes sont écrites, est simplement énorme et va apporter de nombreux changements, que ce soit au niveau des bots, de l'interface ou encore des statistiques des joueurs. C'est le moment de vous y mettre.



Dofus UN DE PLUS

in mai, Ankama a ouvert un nouveau serveur pour Dofus. Le nom donné au serveur est tiré de la prêtresse de l'amour Kuri. Les plus réactifs ont pu profiter du bonus de points d'expérience durant les deux semaines qui ont suivi l'ouverture de

Kuri. Quant aux autres, ils peuvent au moins profiter d'un havre de paix qui ne ressemble pas au métro parisien à l'heure de pointe, enfin pas encore.





MODS

DES MODS POUR TOUS LES GOÛTS, DES MODS POUR TOUTES LES ENVIES... VOICI UN COCKTAIL RAFRAÎCHISSANT POUR RESTER BIEN SAGEMENT DEVANT SON PC À L'ABRI DU SOLEIL D'ÉTÉ. AU MOINS, LE GEEK N'A JAMAIS L'AIR RIDICULE AVEC UNE PEAU COULEUR ÉCREVISSE.

FIRST STRIKE





Si vous désirez un mélange de X-Wing vs Tie Fighter et Jedi Knight vous êtes tombé au bon endroit. First Strike est une totale conversion pour Battlefield 2142 qui propose de s'affronter dans l'univers de Star Wars, que ce soit sur

terre ou dans l'espace. La version 1.2 vient à peine de voir le jour et apporte son lot de corrections de bugs et surtout de nouveautés: maps, véhicules... Et l'on n'oublie pas le lien qui convient: www.fsmod.com.

LOGISTIQUE



DOWNLOADNOW

Logistique est une aventure solo dont l'histoire se déroule au même moment que celle de Half-Life 2. lci, vous incarnez un simple civil habitant dans City17 dont la femme est enlevée durant une révolte. Vous partez donc





à sa recherche, mais découvrez bien plus que votre moitié durant votre quête. Voilà pour le pitch! Si vous désirez tenter l'expérience n'hésitez pas à faire une petite virée sur le site officiel de Logistique http://logistique.vossey.net/v4.o/Accueil.html pour télécharger les deux premiers chapitres qui servent de démo.

ETERNAL SILENCE



Eternal Silence pour Half-Life 2 est un mod qui devrait voir le jour début septembre 2008. Ici, on est loin d'incarner un simple type qui arpente de longs couloirs, flingue à la main. Le concept d'Eternal Silence est assez ambitieux puisqu'il s'agit d'un mod multijoueur qui se déroule dans l'espace et présente de nombreux points intéressants. Tels que les dogfights très dynamiques, selon les dires des développeurs, ou encore des phases plus tactiques comme escorter un cargo, rempli de marines, dans un hangar ennemi. Voici le site www.eternal-silence.net qui permet de garder un œil sur l'évolution de ce projet.

DUNE: ARRAKIAN WARS

Un nouveau designer a rejoint l'équipe Thundermods.net qui

développe un mod sur l'univers de Frank Herbert pour Command & Conquer 3. Ce nouveau collaborateur n'a pas tardé à se mettre au boulot puisqu'il a déjà redesigner quelques unités de la Maison Ordos. Pas d'inquiétude, les maisons Harkonnen et Atreides sont également présentes. Pour ceux qui auraient un doute, sachez que ce mod est, naturellement, axé pour les fans de stratégie temps réel à la sauce Dune. De quoi rappeler à certains quelques bons souvenirs passés sur Dune 2 en 1992 ou plus récemment Emperor : Battle for Dune

Nom de dieu, ça ne nous rajeunit pas, tout ça. Par contre, il faudra s'armer d'un peu de patience car Dune : Arrakian Wars www.thundermods.net ne compte pas voir le bout du tunnel avant un moment, étant donné qu'aucune date de sortie n'a été annoncée, c'est dire!





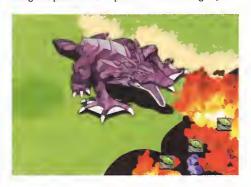




StoneAge 2

LA CHASSE AUX DINOS EST OUVERTE

ci, le médiéval fantastique, thème typique de nombreux MMO, est mis au placard pour une époque bien plus lointaine : la préhistoire. Bienvenue dans une ère virtuelle où la seule occupation est la pêche au Lioplorodon et la chasse au mammouth. Malgré le peu d'infos disponibles sur StoneAge 2, on



espère qu'au niveau contenu et gameplay ce soit un poil plus abouti qu'une balade en forêt au milieu de la faune locale. Cela dit, ce Free2Play devrait attirer quelques curieux grâce à son design haut en couleurs et son système de Pet. C'est-à-dire des dinosaures tout mignons qui servent de compagnons et disposent de talents propres. Il semble en exister un large panel, tous plus différents les uns que les autres. Mais avant de vous promener main dans la patte avec votre brontosaure miniature, il faut vous armer d'un peu de patience. À l'heure actuelle, seules les signatures pour la bêta sont possibles. Vous pouvez donc vous inscrire en suivant ce lien (http://stoneage2.aeriagames.com) et attendre que les serveurs soient ouverts.

Ce qui ne devrait plus tarder.

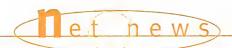
Neo Steam

PUNK VAPEUR

eo Steam propose lui aussi un univers qui sort des sentiers battus. En tout cas, différent de ce que l'on peut trouver dans bon nombre de Free2Play. Puisqu'ici, on parle de Steam Punk, une souscatégorie du cyberpunk. Trois royaumes se livrent bataille pour tout un tas de raisons encore obscures. Le simple « mon voisin a une sale gueule » suffit comme prétexte pour déclencher une guerre. Surtout quand les trois nations concernées disposent d'un style de vie radicalement opposé. Il y a les intellos amateurs de magie, ceux qui croient en mère nature et les pollueurs accros à la technologie. Une sorte de background à la Silverfall, sauce MMO. Côté contenu, Neo Steam devrait proposer un système de Pet, des dizaines de quêtes et des PNJ (Personnage Non Joueur) qui ne resteront pas passifs et sans expression. C'est-à-dire qu'ils pourront







World of Warcraft

WRATH OF THE LICH KING

DEPUIS PEU DE TEMPS, BLIZZARD LÂCHE DE PLUS EN PLUS D'INFOS SUR LA DEUXIÈME EXTENSION

DE WOW: WRATH OF THE LICH KING. IL EST DONC TEMPS DE FAIRE LE POINT AVANT D'EN

DÉCOUVRIR DAVANTAGE À LA WORLDWIDE, LA GRANDE FÊTE DE BLIBLI QUI SE DÉROULERA

À PARIS DU 27 AU 29 JUIN.



HSi Burning Crusade a permis de botter les fesses d'Illidan, WotLK offrira le plaisir de péter les dents d'Arthas.

evin tourne en rond à côté de son lit. S'impatiente. Jette un œil à sa montre. Dixneuf heures! Il sort la tête par la porte de sa chambre et crie: « C bon j'pe me connectai? ». Eh oui, Kevin parle comme il écrit. Après avoir eu l'approbation de sa mère, il tapote rapidement sur son clavier son identifiant (roxxor666) et son mot de passe (jetaiowned666). Le voilà plongé en Azeroth. Il jette un coup d'œil à ses courriers, s'aperçoit que son ami chinois ne lui a toujours pas envoyé les 5 000 Po qu'il a commandés la veille. Pour se réconforter, il admire tout ce beau matos violet qu'il a pu posséder après quelques transferts de persos, les ninja looter étant peu appréciés dans le coin. Mais à part balancer des vannes à tous ceux qui sont stuffés de la chouette et faire perdre du temps aux GM, Kevin n'a plus grandchose à faire dans World of Warcraft. Alors il attend! Il attend de découvrir Norfendre. Ce nouveau continent qu'on lui promet depuis de longs mois.

NOS RÉGIONS ONT DU TALENT

Contrairement aux idées reçues, Norfendre ce n'est pas que des plaines gelées, des banquises et des phoques. De vastes forêts, de la verdure et d'autres zones dépaysantes feront également partie des environnements qui accompagneront vos aventures. Même si les améliorations visuelles sont belles et bien présentes, ne vous attendez pas à une refonte totale du moteur graphique, ce sera pour plus tard, si on en croit les bruits de couloir. Pour vos premiers pas, vous aurez le choix entre deux régions de départ : La toundra boréale et le fjord. Il faut posséder un personnage de niveau 70 pour y accéder. A priori, il n'y a aucun avantage à débuter par l'une ou l'autre de ces zones. Pour Blizzard, il s'agit juste d'éviter l'anarchie en voyant tout le monde débuter dans une zone commune à la Burning Crusade.

XP, LOOT & FUN

Pour occuper les joueurs dès les premières heures dans WotLK, Blizzard a prévu une alternative: incarner un Chevalier de la Mort (voir encadré) ou monter son/ses personnages jusqu'au niveau 80. N'importe comment, à plus ou moins court terme, tout le monde fera les deux. Au programme, vous aurez droit à de nombreuses nouvelles quêtes, des instances, du matos à foison, des réputations à monter, de nouveaux métiers d'artisanat, des véhicules et tout un tas d'autres choses inutiles pour certaines et délirantes pour d'autres comme le fait de pouvoir

CHEVALIER DE LA MORT

Pour créer un Chevalier de la Mort, il suffit de posséder au moins un personnage de niveau 55 sur son compte. Vous aurez alors l'icône de cette classe qui sera accessible à la création de personnage. Il n'y a aucune limitation de race pour incarner un Chevalier de la Mort, mais il ne sera possible que d'en créer un seul par compte et par serveur. En tant que CM, vous débutez directement au niveau 55 avec un équipement de qualité moyenne. Histoire de ne pas se balader à poil. Côté talents, vous découvrirez les branches Sang (pour infliger des dégâts), Givre (pour mieux encaisser) et Impie (maladie, invocations...). Bon comme tank et comme DPS, autant dire qu'il y aura 10 millions de Chevaliers de la Mort sur les serveurs de WoW à la sortie de Lich King.





changer de coupe de cheveux. La formule est rodée, le succès presque garanti, alors il ne reste qu'à attendre la fin de l'année pour essayer tout ça.

CYD



Forcément, ça change des guerriers Pictes à décapiter dans Age of Conan.



ry again

Rainbow Six Vegas 2

Faites chauffer les MP5

TOUT JUSTE SATISFAISANT EN SOLO, R6V2 MONTRE PLUTÔT SON INTÉRÊT EN MULTI, RICHE DE MODES ET DE MOMENTS MÉMORABLES: DEATHMATCH, ATTAQUE ET DÉFENSE, CONQUÊTE TOTALE... CURIEUSEMENT, C'EST TOUT DE MÊME LA CHASSE AUX TERRORISTES, AUQUEL ON NE PEUT S'ESSAYER QU'À QUATRE MAXIMUM, QUI RETIENT MES FAVEURS.



Quand « recharger » apparaît sur l'écran en même temps qu'un ennemi, c'est clairement mauvais signe.

e jeu en ligne de R6V2 se mérite. Une fois que l'on s'est plié à une phase d'inscription obligatoire pour définir identifiant et mot de passe et que l'on a compris que choisir le filtre « français », parmi les langues proposées, n'était pas forcément une bonne idée (à moins que l'on apprécie d'avoir un choix restreint de serveurs), les choses commencent à devenir plus claires. Sans surprise, s'il y a du monde dans les modes Deathmatch (en solo ou en équipe), c'est tout de suite moins vrai pour Attaque et défense, Leader de

Agenut Ag

Cramer des zombies, un passe-temps dont on ne se lasse pas.

l'équipe et, surtout, Conquête totale, sévèrement boudée. Qu'importe. Les serveurs se comptent tout de même par dizaines et trouver une partie se fait sans réelle difficulté. Un bon point.

MOINS ON EST DE FOUS...

Si les modes de jeux décrits ci-dessus proposent jusqu'à 16 participants, et promettent des échauffourées frénétiques, il faut avouer que les parties ressemblent plus à du tir aux canards qu'autre chose. Il est vraiment nécessaire que les gens se connaissent pour jouer ensemble et communiquer - on évitera le chat vocal interne au jeu, pas terrible, pour lui préférer une solution à la Skype - pour profiter d'un semblant de tactique. C'est ce qui fait tout l'intérêt du mode Chasse aux terroristes, un peu à part, auquel quatre joueurs peuvent s'essayer en simultané pour tuer les dizaines d'ennemis présents sur un niveau. Un nombre limité de participants, certes, et qui font face à une IA pas toujours renversante, mais les parties, ici, bénéficient d'une tension palpable, et autorisent une exploration des niveaux « pas à pas » tandis que l'on utilise de « vraies » tactiques de Forces Spéciales. Bref, avec ses treize cartes disponibles - souvent assez grandes, et dont il faut apprendre à connaître les moindres recoins -, ses six modes de jeux multi et son système d'XP qui

ATTENTION, PATCH MÉCHANT!

En ce joli mois de mai, Ubi s'est fendu d'un nouveau patch pour R6V2: le 1.02. Méfiance! Ce dernier, s'il corrige évidemment certaines choses, a la désagréable habitude d'être associé à un bug extrêmement gênant (qui m'est tombé sur la tronche, et je ne suis pas le seul si l'on en croit certains forums...). Votre personnage se met en effet à donner des ordres de façon aléatoire à ses coéquipiers (dirigés par l'ordinateur), ce qui rend le jeu solo proprement injouable. De la même façon, la chasse aux terroristes, si vous êtes accompagné par l'IA, promet de donner dans le grand n'importe quoi. Miracle de l'intelligence humaine, le bug n'a heureusement aucune incidence sur le jeu en multi. Au moment où vous lirez ces lignes, espérons qu'un patch 1.03 soit sortl, en tout cas...





débloque de nouvelles tenues et de nouvelles armes, R6V2 propose, au final, une expérience online réellement prenante. On regrette le peu de monde sur certains modes, l'aspect souvent plus arcade que tactique des affrontements, ou les pings pas toujours tops (d'ailleurs le jeu se garde bien d'afficher le vôtre en cours de jeu... on se demande pourquoi), mais l'ensemble reste accrocheur, et les parties s'enchaînent avec plaisir. C'est déjà pas si mal...

CHRIS



En mode « Chasse aux terros », l'IA, souvent un peu coconne, vient se faire buter à la queue leu leu. Cela dit, ça reste super-dur.

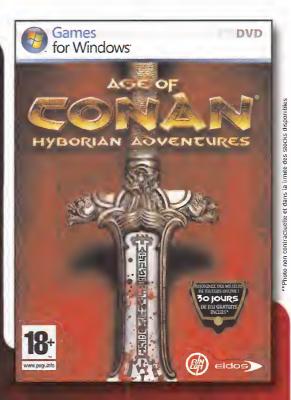
ABONNEZ-VOUS A

et plongez au coeur d'un univers barbare !



POUR VOUS SEULEMENT

de réduction



Joystick (1 an/13 n°) 90,35€*

Le jeu ASSASSIN'S CREED™ (version PC) 49,90€**

LE PREMIER MMORPG NOUVELLE GÉNÉRATION QUI VOUS PROPULSE DANS UN UNIVERS GRANDIOSE ET BRUTAL!



OUI, je m'abonne à Joystick pour 1 AN/13 N° + le jeu AGE OF CONAN® (version PC) pour 72€ au lieu de 140,25 €*.

BULLETIN D'ABONNEMENT A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :

Output

D'ABONNEMENT A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :

Output

D'ABONNEMENT A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :

Output

D'ABONNEMENT A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :

Output

D'ABONNEMENT A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :

Output

D'ABONNEMENT A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :

Output

D'ABONNEMENT A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :

Je joins mon règlement par :	
☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future	Ρ
	S
Expire le : [validité 2 mois] Cryptogramme	Α
Date et signature obligatoires :	С

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Afin de traiter au mieux votre abor	nnement merci de completer les informations ci-dessous :
□ Mme □ Mle □ Mr	Nom*:
Prénom*:	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
Société:	

Adresse email*:

Tél fixe*: Tél portable*:

Date de Naissance*: Quelle console utilisez-vous ? 🗆 PS2 🗓 PS3 🗅 PSP 🗓 GameCube 🗅 DS Nintendo 🗅 Game Boy Advance 🗅 Xbox 🗅 Xbox 360 🗅 Wii 👚 De quel matériel informatique disposez-vous ? 🗅 PC 🕞 Mac



🗖 Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires. Chaque numéro de JOYSTICK est envente au prix de 6,95€ [01/01/08]. Vous pouvez acquérir le jeur "AGE OF CONAN®" au prix de 49,90€ [4 2 € de participation aux frais de port et d'emballage]. Détai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre réglement. Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/08/08. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi nº 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la cin n° 28-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, [Article 27], les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les

Age of Conan: Hyborian Adventures

DERNIÈRES PRIÈRES À CROM

À DIX JOURS DE LA SORTIE D'AGE OF CONAN, FUNCOM ORGANISAIT UN ULTIME ET GRAND SABBAT. APRÈS MOULT SACRIFICES DE VIERGES INEFFICACES, UN ÉCRAN GÉANT S'EST ALLUMÉ POUR ABREUVER DE BARBARIE LA CENTAINE DE JOURNALISTES PRÉSENTS. SI VOUS LISEZ CE PAPIER, C'EST QUE J'AI SURVÉCU.



e message de Funcom est clair. Nous sommes à quelques jours de l'ouverture des serveurs, il faut que le monde sache que Conan est un roi plein d'ambition. Devant un écran géant, Erling Ellingsen et Gaute Godager, respectivement chef produit et directeur du jeu, se donnent la réplique pour nous convaincre qu'Age of Conan, ce sera génial.



Pour les guerriers, les vrais, qui aiment les donjons hardcore, le soft propose un mode épique sensiblement équivalent à l'héroïque de WoW.

Le discours est faussement spontané et bien évidemment orienté par d'inévitables exclamations « Incroyable! », mais l'écran, lui, ne trompe pas. Même sur une bécane de guerre, le jeu saccade encore gentiment avec toutes les options à fond. Cette conférence était, hélas, un pur battage médiatique voué à séduire la presse généraliste venue en grand nombre. Si vous avez suivi les derniers numéros de Joystick, vous savez presque tout de ce qui a été dit. L'alternance jour/nuit qui accompagne le joueur tout au long des 20 premiers niveaux, ou le système de combat basé sur l'utilisation de combos... Notons quand même que ce système ne se limite pas au corps à corps. Les magiciens peuvent également enchaîner des incantations pour créer un méta sort qui déchire sa maman. Graphiquement, voir le gars en transe est sympa, mais il fallait bien deux minutes pour utiliser cette fonctionnalité à son maximum, sans qu'on sache vraiment quelle était la part d'interaction du joueur... Joli, mais pas fun? À vérifier en jeu. Nous avons également pu entrevoir trois sets d'armure haut niveau, et avons assisté à un raid en live avec des persos cheatés et immortels. Rien de franchement excitant. Dans ces conditions, seuls les boss tirent quelques réactions de la salle, en poussant les joueurs à livrer des combats finement chorégraphiés à la WoW, mais ici, le soft gère les collisions... Et ça, ça devrait le faire.



Madness? This is HY-BO-RIAAAA! *boot*

PRENEZ DONC UN SIÈGE DANS LA FACE

Avant de nous abreuver de vodka à une fête orgiaque présidée par Conan lui-même, nous avons eu droit à de brèves interviews pour piocher un peu d'infos. Vu qu'on parle ici d'un jeu de rôle en ligne, votre serviteur s'est intéressé à la vie des guildes. Chacune d'elle, en échange d'un pécule d'or pharaonique, sera libre de s'acheter une parcelle de terre. Les parcelles sont en vente libre via des pierres que l'on trouve au hasard d'une instance du vaste monde d'AoC. Une fois le terrain acheté, les artisans entrent en scène.

À l'aide de bois, de pierre et de fer, une guilde peut bâtir sa ville. Une banque, un hôtel des ventes, des fortifications... Ses membres auront accès à des recettes d'artisanat plus poussées qu'ailleurs pour se fabriquer du meilleur matos, mais cette ville, bien qu'appartenant à la guilde qui l'a bâtie, est ouverte à tous les joueurs. Notons qu'à l'occasion, ces cités seront assaillies par des hordes de PNJ. Pour ceux qui cherchent du PvP, il faudra se rabattre sur les royaumes frontaliers. Dans ces zones particulièrement riches en ressources, les guildes auront la possibilité de bâtir des forteresses.

Durant un certain nombre d'heures par semaine, ces places fortes deviennent vulnérables, et peuvent alors être la cible de sièges menés par d'autres joueurs.



Hé, Conan! C'est en restant assis là que tu vas optimiser le moteur de ton jeu?





Elle est belle comme un cœur et chante sur la BO du jeu. Je l'aime.. Hein? Non, chérie, je disais ça comme ça... Aïe !

Voilà un aspect du jeu qui s'annonce particulièrement intéressant. Diable, me dis-je, défendre ses murs contre des attaquants supérieurs en nombre ou briser les fortifications d'un adversaire à coups de mammouths et de catapultes, ça ne peut être que jouissif! Malheureusement, la démo enregistrée à laquelle nous avons eu droit était molle. Presque personne n'y prenait part, d'où ce résultat peu convaincant. Une chose est sûre, Age of Conan a un très bon potentiel... sur le papier. Il serait juste dommage que celui-ci soit gâché. Funcom le sait, et à dix jours de la sortie mondiale, il travaillait encore à ce que tout soit parfait.

DERNIÈRE LIGNE DROITE

Au soir de cette présentation, tandis que nous sirotions les breuvages locaux dans un camp barbare, en écoutant en live l'orchestre symphonique à l'origine de la chouette BO du jeu, tout le staff ou presque s'est remis à l'ouvrage. Il paraît que l'heure n'est plus à l'optimisation, mais à l'équilibrage des classes et à la traque aux bugs. Il faut dire que pour



Un perso bas niveau qui groupe avec un roxxor, obtient assez de bonus pour le suivre dans des recoins trop dangereux pour lui. Sympa pour



Attention, ceci n'est pas un screenshot du jeu, c'est Oslo. D'où les

déminer son soft, Funcom n'a pas lésiné sur les moyens: AoC, ça n'est rien de moins qu'un million de bêta testeurs. Un chiffre tout simplement vertigineux. Un million de futurs joueurs potentiels qui arpentent un jeu inachevé. Je rappelle à l'un des membres de Funcom, que Tabula Rasa s'est sabordé en dégoûtant bien moins de bêta testeurs. Il grimace, mais « fait confiance à tout le travail accompli par Funcom ».



AoC sortira également sur Xbox 360. Le cross plate-forme n'est pas encore certain, mais il est envisagé.

Soit. Définitivement, l'ambiance est festive, mais légèrement tendue. Il faut dire qu'en termes d'investissement, ce jeu est le plus gros produit culturel que la Norvège ait jamais connu. Pour sûr, ça doit leur coller la pression. Mais à l'heure où j'écris ces lignes, tout semble bien se passer. Et en effet, Funcom annonce avoir épuisé son stock d'édition collector de son prochain MMO. Des mécanismes de jeu originaux et séduisants, ainsi qu'un matraquage publicitaire conséquent, semblent assurer déjà à Age of Conan un certain succès à court terme. Pour ma part, je conseillerais aux joueurs hésitants d'attendre. Qui sait si cet apparent renouveau ne trahit pas de grossières tares au bout de quelques jours de jeu? Je gage qu'on vous donnera une réponse plus précise le mois prochain.









Elle s'appelle Arielle

n fait, déjà, elles sont plusieurs. Et ne s'appellent pas du tout Arielle. Elles n'ont rien à voir avec une animatrice du Club Dorothée et encore moins avec de la lessive. À la limite des airs de sirènes si vous oubliez de brancher le connecteur PCI Express. Ca y est? Je vous parle, bien entendu, des nouvelles GeForce. De « vraies » cartes haut de gamme qui ne font pas honte (pour l'instant, mais tout est encore possible avant leur sortie). Un bon gros milliard de transistors dans les puces, pour des cartes qui (utiliseront de la GDDR3 et) s'appelleront GeForce GTX 280 et GTX 260 (en test dans le prochain numéro). Oui, ils ont complètement changé leurs

appellations, et si l'on en croit un responsable marketing de Nvidia, ils ont envie « d'épurer » leurs gammes, parce que personne n'y comprenait rien. Moins de cartes, et des noms plus clairs. Après le coup fumeux des

GeForce 9, on se dit « pourquoi pas » à la rédac. Enfin, sauf Yavin qui se dit « why pas ». Il n'y a pas que Jean-Claude chez les Belges qui mélange l'anglais et le français...

équipée de 768 Mo de RAM Un poil trop pour un tel GPU

Palit propose

i Nvidia dit vouloir simplifier sa gamme, pour l'instant, elle continue de se complexifier avec les 9600 GSO qui débarquent. Des cartes que l'on connaît déjà sous le nom de... 8800 GS. Le prix est attractif mais faites bien attention aux caractéristiques : d'un constructeur à l'autre, les fréquences varient grandement.

ressembleront les GTX 280 de

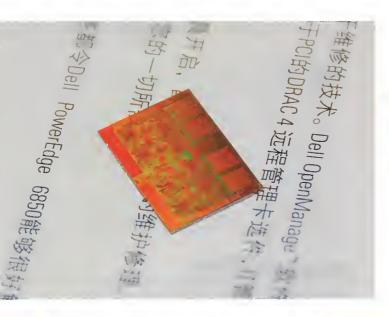
Nvidia. Admirez la présence de la puce additionnelle à gauche.

Enfin des nouvelles cartes graphiques haut de gamme? Les choses semblent bien parties car aussi bien chez Nvidia que chez AMD/ATI, on va assister à un gros débarquement fin juin et début juillet. Les caractéristiques sont, en prime, alléchantes. Tant mieux, parce que les deux marques ont beaucoup de choses à se faire pardonner. C Wiz APRÈS UNE RUDE SEMAINE DE TRAVAIL, NOS AMIS DE LA RÉDAC' AIMENT SE DÉLASSER LE NEURONE AU FOND D'UNE CAVE SOMBRE ET HUMIDE, S'ADONNANT À DES PLAISIRS OÙ SE MÈLENT ARGENT ET TORTURE PSYCHOLOGIOUE





Nehelem



Rappels

a ne vous aura pas échappé si vous lisez régulièrement la rubrique matos de Joystick, d'ici à la fin de l'année (au mois de septembre, mais ne le répétez pas) Intel va lancer une nouvelle architecture de processeurs, baptisée Nehelem. Des tas de particularités comme la suppression du bus « FSB » au profit d'un bus d'interconnexion point à point (il s'appelle QPI, et ressemble fortement à l'HyperTransport qu'AMD utilise depuis des années, oui), un contrôleur mémoire intégré (comme les Athlon 64) et jusqu'à quatre cœurs sur un même die (comme les Phenom). Tous les Nehelems ne seront cependant pas égaux, à commencer par le fait qu'on trouvera deux sockets différents pour le haut et le milieu/entrée de gamme. 1366 broches tout en haut (lancé en septembre) contre 1160 en bas (lancé en janvier 2009), avec pour différence principale la gestion de la DDR3 sur trois ou deux canaux (c'est moi ou cela vous rappelle aussi les sockets 940 et 754 du lancement de l'Athlon 64 ?). La carte graphique étant directement gérée par le processeur qui intègrera 32 lignes PCI Express 2.0 dans la version 1366 et seulement 16 dans la version 1160. Vous avez tout suivi ? Alors on peut passer aux choses croustillantes!





Nehelem du croustillant!

'est bon, vous avez digéré nos copieux rappels? Alors, parlons stratégie. L'idée de découper en deux sockets (1366 et 1160) le marché des processeurs peut paraître assez bête. Ça n'avait pas formidablement réussi à AMD d'ailleurs. Alors pourquoi Intel s'y risquet-il? On va dire qu'il s'agit d'une réaction aux événements récents. Et si vous avez acheté un E4300 pour l'overclocker et gagner gratuitement des performances, vous êtes un peu coupable. En segmentant en deux ses processeurs sur deux sockets distincts,

Intel va éviter les trop bonnes affaires (pour nous) et tenter d'en offrir vraiment plus à ceux qui payent plus cher (triple canal, support du Crossfire, etc.). Cela n'est pas forcément réjouissant. Et les choses ne vont pas s'arrêter là. Nehelem inclut un paquet de nouveautés et va tenter de faire disparaître un tas de points techniques (comme les VID/FID pour



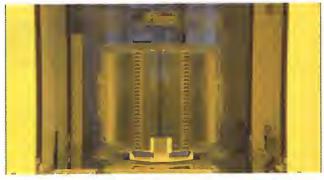
les puristes). Pour overclocker un processeur, on augmente parfois sa tension d'alimentation, par exemple. La chose va être compliquée puisque dans un élan marketing, Intel parlera de « TDP » (d'enveloppe thermique) pour différencier les modes de fonctionnement (encore un appel du pied à ces satanés écolos!), le calcul des voltages se faisant automatiquement. Il y a en prime, selon les échos qui ont rebondi dans notre fenêtre MSN, un concept de détection et de limitation de la tension à l'intérieur du processeur, qui limite la marge de manœuvre des méchants constructeurs

de cartes mère, qui planchent activement sur des moyens de passer outre ces (honteuses) restrictions. Au pluriel puisque, officiellement, on n'est également pas vraiment censé toucher à la fréquence du bus système QPI. Allez, on va se consoler en se disant que tous les espoirs reposent sur l'inventivité de nos amis taïwanais. Ce n'est pas gagné...



450 mm

ette taille très respectable correspond au diamètre des futurs wafers de silicium qui vont être utilisés pour créer nos processeurs. Une amélioration copieuse puisque, si vous vous souvenez de vos cours de quatrième, agrandir de 50 % le diamètre d'un disque augmente de 2.25 sa surface. C'est



Une pile de wafers de 300 mm dans un système automatisé de fabrication. Joli, non ?

donc sans surprise que les « gros » de l'industrie que sont Intel, Samsung et TSMC (celui qui fabrique, entre autres, les produits ATI/Nvidia) soient les premiers à pousser vers la transition aux wafers de 450 mm. L'idée est toujours la même : faire baisser le coût de production des processeurs tout en augmentant la capacité des usines. Sauf que cela n'est pas gratuit, et passer du 200 mm au 300 mm a déjà posé un tas de problèmes, dont certains acteurs de l'industrie ne se sont d'ailleurs pas totalement remis. Au point que l'on estime que peu d'entreprises auront les moyens de se payer l'équipement nécessaire. Notez que, quand on voit la pénurie des Core 2 Quad et la pénurie annoncée des Atom pour Intel, on se dit que ce n'est pas forcément une mauvaise idée.

AG Pépé

arfois, à force de vous parler des nouvelles technologies du futur, j'en oublie ceux qui n'aiment pas mettre à jour trop souvent leurs machines. Donc, si vous avez encore un PC avec un slot graphique en AGP, c'est à vous que je m'adresse. Chez Nvidia, il n'y a pas grand-chose à se mettre sous la dent, la dernière carte AGP en date étant une 7800. Heureusement AMD pense à vous puisqu'une floppée de cartes vient d'être lancée, la seule méritant l'attention des joueurs étant la Radeon HD 3850 en AGP 8x. Comptez 139 euros pour ce qui sera la dernière upgrade de votre PC. Si. C'est qu'il faudra penser à me changer ce Pentium 4 qui n'est même pas double cœur!





La guerre, c'est moche

llez savoir si c'est par nostalgie ou par simple envie de titiller Intel, mais les petits gars d'Apple (enfin surtout Steve Jobs) viennent de racheter PA Semi, un designer de processeur spécialisé



Il va falloir penser à rajouter quelques fruits dans ce logo, c'est affreusement plat !

dans les PowerPC. La rumeur veut que PA Semi ait été l'autre voie envisagée par Apple au moment du passage chez Intel. De désespoir devant la vile traîtrise de la marque à la pomme, la société s'est mise à vendre comme des petits pains ses puces à l'industrie de l'armement américaine, ce qui ce rachat rend encore plus amusant : Apple se devant d'assurer les livraisons des contrats déjà signés et le support qui va avec. Au-delà du fait de voir sa belle image associée à des vendeurs d'armes (et pas d'ARM) (NdYavin : ah, oui, quand même...), à quoi bon racheter PA Semi ? Officiellement, le grand Steve a dit qu'il continuait à adorer Intel et qu'il s'agissait de travailler sur le futur de l'iPhone et de l'iPod. Ce qui ne réjouira pas Intel qui croyait déjà avoir gagné le marché de l'iPhone 3.

Hynix revient

ela fait quelque temps que l'on n'entend plus trop parler des barrettes de mémoire Hynix. Ce constructeur sud-coréen très actif au début de ce siècle avait en effet été puni par la Commission européenne en 2003 pour avoir soi-disant reçu des aides un peu trop généreuses de son gouvernement. Une taxe de 38.4% était imposée sur l'import des produits, ce qui fait qu'on ne les voyait plus directement en magasin (mais très souvent « indirectement » sur les cartes graphiques). Cela va changer puisque la sanction a été levée. On devrait

donc retrouver petit à petit ces produits, ce qui est chouette pour la concurrence.





C'est quoi DISPLAYPORT?

Vous n'arrivez pas à faire le deuil de vos cartes vidéo en AGP ?

Vous trouvez les prises DVI trop avant-gardistes ?

Je vous comprends. Parfois, on se prend d'affection pour certains objets, de mon côté j'ai encore un téléphone fixe à cadran, mais c'est surtout pour la déco. Sinon, j'ai une mauvaise nouvelle pour vous : le DVI, c'est fini.

19 17 15 13 11 9 7 5 3 1 20 18 16 14 12 10 8 6 4 2

Le brochage d'un connecteur DisplayPort. En prime, il utilise très peu de courant, ce qui plaira aux écolos.

l y a des standards qui sont là pour rester dans l'informatique. Comme les prises VGA pour les écrans. Nées en 1987, elles sont toujours là, 21 ans après, surtout sur les écrans LCD d'entrée de gamme. Entre-temps le « numérique » est passé par là, et on a vu venir le DVI et sa version « grand public », le HDMI. Mon petit doigt me dit cependant qu'ils ne dureront pas 20 ans. Car voilà, si le DVI et le HDMI sont de jolis standards, ils ont un gros défaut : ils sont propriétaires. En clair, tout le monde ne peut pas créer un écran DVI sans avoir au préalable adhéré à un organisme. Pour le HDMI, il faut en plus s'acquitter d'une licence, ce qui devient vite coûteux. Et, comme vous le savez, nos amis du monde de l'informatique n'aiment pas les licences quand elles ne vont pas dans leur poche.

Les cartes graphiques professionnelles FireMV d'ATI sont déjà équipées de connecteurs DisplayPort. Il n'est jamais trop tôt.

Display Poor C'est de là qu'est née l'idée d'un nouveau standard libre de droits. Intel avait dans son coin un autre format, l'UDI mais l'a abandonné au profit du DisplayPort qui était

historiquement soutenu par ATI. Les taquins diront qu'Intel a abdiqué devant AMD, donc. Outre le fait d'être gratuit pour tous, DisplayPort dispose d'un tas d'avantages, à commencer par le fait d'être universel : il remplacera non seulement les câbles de nos écrans, mais aussi le câblage interne de nos portables. C'est d'ailleurs une des nouveautés de la plate-forme Puma d'AMD dont on vous parle un peu plus loin.

Écrans reseaux Ce qui rend DisplayPort attractif, c'est qu'il s'agit d'une véritable interface numérique dans le sens où ce sont des paquets

de données qui transitent, un peu comme dans un câble réseau. Il peut y avoir jusqu'à 4 « destinataires », c'est-à-dire jusqu'à quatre écrans chaînés les uns aux autres (avec 48 bits par pixel, soit le support des futurs écrans à 16 bits par composante que l'on attend, un jour). On peut également utiliser ces canaux pour transmettre de l'audio, jusque dans les résolutions les plus extrêmes. Et comme si tout cela ne suffisait pas, dites-vous qu'il y a en prime un canal réservé aux transferts de données, par exemple pour effectuer un contrôle à distance des réglages de l'écran, ou plus simplement pour gérer une webcam intégrée sans devoir brancher de câble USB.

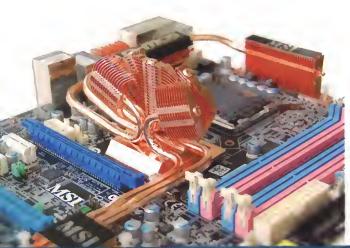
Et mon télé phone ?

Pour convaincre les réfractaires au progrès, DisplayPort dispose de quelques tours dans son sac. Comme, par exemple, d'être compatible avec le DVI et le HDMI

par le biais d'un simple adaptateur (du style des adaptateurs DVI vers VGA que l'on trouve dans nos boîtes de cartes 3D). L'argument ultime? Le format est soutenu par VESA. Les mêmes qui produisaient ces magnifiques vieux ports VESA Local Bus, ancêtres de nos PCI, AGP et PCI Express! Si ce n'est pas un appel du pied aux amateurs de choses anciennes, je ne sais pas ce que c'est...







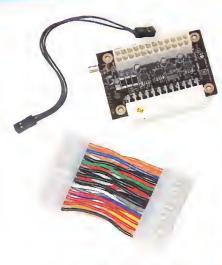
Asus P5Q **Deluxe**MSI P4SD3 **Platinum**

PLEURE, X48!

Un moteur deux temps ? Allez, Monsieur MSI, on peut faire mieux côté métaphores...

Il est des événements qui rythment nos vies. La ration bi-journalière de frites de Yavin qui nous indique qu'il est l'heure de manger par exemple. De mon côté, il y a l'arrivée matinale du livreur de colis, qui indique que je ne peux me recoucher que pour deux heures. Ça et l'arrivée de deux chipsets Intel par an.





Le Green Power de MSI, c'est ça ! Ces petits bouts de câbles permettent de lire la consommation de la carte mère en temps réel.

epuis la nuit des temps (2003 et les 865PE/975P), les chipsets Intel pour machines de joueurs se baladent par deux, tels des chevaliers Jedi: un maître et un apprenti, un haut de gamme et un quasi haut de gamme. On appelle cela de la segmentation marketing, il paraît, car à l'époque (2003) il s'agissait des mêmes puces (865PE/975P) avec juste une fonctionnalité mémoire en moins sur le premier (le PAT, pour ceux qui s'en souviennent, en hommage à Pat Gelsinger). Puces que les méchants Taïwanais avaient réactivées sur les 865PE, montrant à Intel qu'il faut un peu plus que du marketing pour créer une segmentation de ses produits.

J'ai rendez vous à la piscine

O.K. ! Alors je vous épargne la longue et ennuyeuse histoire des chipsets Intel, mais sachez juste que dans la grande tradition, Intel aime sortir son chipset

haut de gamme quelques mois avant de proposer la version « grand public ». C'est le cas aujourd'hui avec le P45, qui est la version abordable du X48, si l'on voulait résumer. Pour ceux qui se souviennent de l'histoire de ces six derniers mois, le X48 est le comble du chipset marketing puisqu'il s'agissait de la même puce que son prédécesseur, le X38. Même les constructeurs de cartes mère taïwanais, pourtant toujours contents d'un lancement de puces, s'étaient offusqués devant cette bêtise.



D'autant plus que de nos jours, le rôle du chipset est assez limité. On parle plus de choses comme le nombre de ports Serial ATA ou USB que de performances,

de ses propres cartes, vous ne m'aurez pas !

en grande partie parce qu'il n'y a plus rien à gagner du côté du contrôleur mémoire. Ce qui était une source de compétition entre les constructeurs de chipsets est totalement passé de mode. Chez AMD, avec un contrôleur mémoire à l'intérieur du processeur, il est impossible de vendre un chipset sur l'axe des performances. Et comme Intel va se mettre aux contrôleurs mémoire intégrés avant la fin de l'année, le sujet des performances des chipsets sera définitivement enterré. La grande question est donc de savoir ce qu'apporte le P45 face aux chipsets précédents. Commençons par rappeler la différence principale entre P35 et X38/X48 : les seconds gèrent le PCI Express 2.0. Serez-vous donc capable de deviner la nouveauté

CMOS Setup Utility - Copyright (C) 1985-2005, ime DIMM1 Memory SPD Information DIMMI Memory SPD Information Memory Type: DDR3 SDRAM Max Bandwldth:DDR3-1966 (533Mhz) Manufacture: Part Number: CM Serial Number:00 CM3X1024-1333C9 SDRAM Cycle Time:1.875ns(ICLK) DRAM TCĪ: 13.125ns (?CLK) DRAM TRCD DRAM TRP: 13.125ns (7CLK) TRAS DRAM TRFC: DRAM TWR: 90.0ns (48CLK) 15.0ns (8CLK) 7.500ns (4CLK) DRAM TRRD: 7.500ns (4CLK) DRAM TRTP: 7.500ns (4CLK)

Autre petite chose amusante dans le BIOS, MEMORY-Z (ils adorent piquer des idées à l'auteur de CPU-Z en ce moment. nos amis taïwanais...) permet de lire de manière compréhensible les timings mémoire de chaque barrette.

CMOS Setup Utility - Copyright (C) 1985-2005, Ame Green Power Energy Save CPU Phase Control [Enabled] [Auto] DDR Phase Control [Auto] **NB** Phase Control TAutal GreenPower Genie 13.30 3.600 A 3.362 A

Le Green Power dans le BIOS, on remarque, en bas, la consommation en ampères. Le logiciel sous Windows (que l'on n'a pas trouvé sur le CD) permet de donner une consommation en watts Ou alors vous reprenez vos cours de physique de seconde.

et l'on trouve en plus de Firefox et Skype, deux nouvelles applications : Pidgin pour la messagerie instantanée, ainsi qu'un gestionnaire de photos. Ce que l'on apprécie également, c'est la gestion des périphériques USB, chose qui manquait cruellement jusque-là. On notera enfin qu'Asus ressuscite le concept du double BIOS, deux puces sont présentes, un peu comme chez Gigabyte. Amusant quand on sait qu'Asus s'est longtemps moqué de cette fonctionnalité (dont on a du mal à voir l'intérêt, pour tout vous dire).

Le nom de la carte que MSI nous a envoyée sans le Q est un peu plus conventionnel et autant dire les choses, nous avons été agréablement surpris par certaines

initiatives. Pas forcément le radiateur de chipset en forme de moteur de moto, (cela aurait été un V18 de F1 à la limite...), mais la carte a plus d'un tour dans son sac. À commencer par un petit bout de PCB avec deux connecteurs ATX dessus. Il s'agit en fait d'un petit dispositif qui permet de jeter un œil

Et les chipsets?

Si les cartes mère étaient rares au moment de notre bouclage, elles ne vont pas tarder à inonder les étals. À tout seigneur tout honneur, ce sont les chipsets Intel qui se tailleront la part du lion. Comme d'habitude, un modèle peu onéreux, le P965 et une version remaniée de l'i975X pour faire des cartes haut de gamme qui dépassent allègrement les 200 euros. L'avantage du P965 tiendra cependant dans son southbridge, plus récent (l'ICH8). Notre duo magique du monde de la 3D va également tenter de vendre ses chipsets. Nvidia proposera un nForce 5 identique à ce que l'on trouve pour les platesformes AM2 tandis qu'ATI s'essaiera de nouveau au jeu des southbridges (qui ne lui réussit pas trop pour l'instant) avec un RD600. Des cartes qui miseront tout sur l'overclocking pour espérer se démarquer. On leur souhaite bien du courage pour les vendre.



CPU-Z CPU | Cache Manboard | Memory | SPD | About | Moder PSQ DELUXE Chipset 828013R (ICH10R) Southbridge Brend American Megatrends Inc. Date 05/05/2008 Link Watth Max Supported CPU-Z OK du P45 face au P35 ? Il gère le PCI Express 2.0 sur 16 lignes ? Avec la possibilité de passer en deux ports 8x pour le Crossfire ? Vous êtes décidément très forts. Il reste donc au X38 le maigre avantage de disposer de deux ports PCI Express 16x pleinement câblés. Une broutille en somme.

Il y a une autre nouveauté, que vous Vive le Q ! ne pouviez pas deviner : le southbridge. La partie du chipset qui gère les périphériques « lents » comme

le son, l'USB et le réseau passe en version 10 au lieu de la version 9. Et? Et rien, puisque, à part des technologies de réveil à distance, il n'y a rien à se mettre sous la dent. Toujours seulement 6 ports Serial ATA, par exemple, ce qui est un peu honteux tant c'est peu. Évidemment, on va trouver sur le marché un tas de cartes, nous en avons d'ailleurs reçu deux pour nos tests. La première, la P5Q Deluxe, vient de chez Asus. Une carte qui reste dans la lignée des P5B/P5K Deluxe en proposant la gestion de la DDR2 et un tas de trucs dont on ne se servira pas forcément. On notera au passage que l'Express Gate, ce mini Linux qui boote en quelques secondes et que l'on avait vu sur les cartes mère X38 du constructeur est désormais intégré aux P5Q, ce qui est une très bonne nouvelle. D'ailleurs, le logiciel a bien évolué, les problèmes de traduction sont partis

à la consommation de l'alim en temps réel. D'habitude on n'aime pas trop les initiatives écologiques, mais comme il y a un vrai fond de mérite technique, on s'incline.

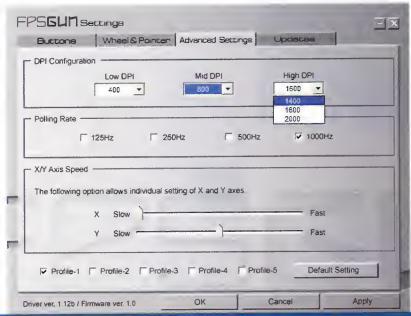
MSI pousse également quelque chose de très utile du côté des BIOS, ce n'est pas un double ou un quadruple BIOS, mais tout simplement une puce mémoire plus grande. Qui accueillera sous peu non plus un BIOS, mais un EFI. Le nouveau format de BIOS que l'on nous promet depuis 10 ans (je n'exagère même pas) et qui permettra des choses folles comme une interface graphique (à la souris!), des services (réseau, etc. !), un shell et des drivers que le BIOS peut passer au système d'exploitation (pour proposer un service minimum). Globalement, et même si la carte que nous avons reçue était un peu « jeune », nous sommes assez impressionnés par les idées de MSI et nous ne manquerons pas de vous reparler de leur EFI dès que nous en aurons reçu une version.

La der des ders

Vous le voyez, le dernier des chipsets de chez Intel avant Nehalem ne brille pas par ses nouveautés (même s'il apporte le PCI Express 2.0) mais plus par

l'inventivité des cartes mère qui sont proposées avec. Sachant qu'elles vont remplacer les cartes en P35, ces cartes mère en P45 nous font saliver pour une fraction du prix des cartes en X38/X48.





Mon institutrice de CE2 aimait à répéter qu'à méchant ouvrier, point de bon outil. Lorsque j'ai compris ce qu'elle sous-entendait, il y a peu, j'ai décidé d'aller la tuer* à coups de souris. Ca m'a pris quelques heures, et la vraie question, c'est de savoir si j'aurais été plus vite avec un FPS Gun de Zalman.

C Wiz

tiliser une souris pour simuler une arme est, à la base, un concept un peu farfelu. C'est pourtant celui qui anime les FPS depuis un paquet d'années. Et peut-être que, dans quelques années, la guerre se fera à coups de souris et d'écran, mais pour l'instant nos jeux de tirs à la première personne simulent des guerres classiques où l'on tue des gens (méchants) à coups d'armes à peu près conventionnelles (elles ont en commun une gâchette, généralement).

Quand on n'v est plus habitué. le fil peut un peu gêner dans les mouvements où l'on bascule le poignet.

Pistolaid

Autant dire les choses, même un amateur de paintball trouvera l'esthétique du FPS Gun ratée. Car contrairement à ce que l'on pourrait penser, il s'agit bel et bien d'une

souris qui ressemble plus ou moins à un pistolet inversé. La grande base glisse comme une souris tandis que l'on retrouve un grip qui permet de prendre l'objet en main. Deux doigts tombent directement sur des gâchettes et l'on peut dire que, globalement, on a un peu plus l'impression de tenir un pistolet qu'une souris. Ce qui peut être un progrès pour le côté immersif des FPS.

Hold

La prise en main sous Windows est pour le your fire! moins particulière puisque l'on ne sait pas trop comment s'y prendre au début. Le socle du FPS Gun est long de 17 cm, une taille

honorable mais un peu trop imposante pour une souris. Pour le déplacement d'avant en arrière, cela ne pose pas de problème, mais de gauche à droite c'est une autre histoire. Le truc, c'est qu'il ne faut pas le déplacer de

Zalman FPS Gun FG-1000

PISTOLET RONGEUR

DE POIGNET



gauche à droite. En effet, le capteur est placé sur l'avant du socle et pour tourner, il suffit de tourner son poignet sur le grip, un peu comme si l'on orientait un pistolet pour viser. On a un peu de mal à prendre le coup, mais au bout d'une heure, le geste est assez instinctif. On se doit d'ailleurs de mettre en garde ceux qui ont souvent mal aux tendons à force de tenir une souris, le geste du poignet nécessaire à l'usage du FPS Gun ne va pas arranger les choses pour eux.

Côté ergonomie, on retrouve la molette (cliquable pour simuler le bouton 3) et les boutons précédent/suivant sous le pouce (une bonne combinaison) Un bouton présent

sur le socle permet de choisir la sensibilité de la souris que l'on peut changer à la volée. Un classique, même si on notera qu'on passe par trois états successifs que l'on peut repérer par la couleur de la molette (violet pour lent, bleu pour normal et rouge pour rapide). À condition d'avoir un très petit pouce, sinon on ne voit effectivement rien. Malgré tout, il y a un petit côté amusant à jouer au FPS Gun et si la prise en main peut sembler un peu délicate au début, les amateurs d'armes à feu trouveront certainement un plaisir dans la prise en main qu'apporte l'objet. Ne comptez cependant pas remplacer votre souris actuelle: même si Windows mériterait parfois quelques tirs de balle, le FPS Gun propose une ergonomie trop fatigante pour de longues heures d'Internet.

*Aucune institutrice de CE2, ni d'autre classe, n'a été tuée pour la réalisation de cet article. Merci au magasin Nicolas et Fils pour le prêt du produit.



Un exemple de boîtier externe et du câble qui l'accompagne. Pour ce prototype, il y avait une Radeon HD 3850 mais toutes les cartes sont envisageables, y compris les solutions Crossfire.

Le monde de l'informatique est parfois cruel. Prenez le marché des portables : à voir des Centrino partout, on en oublierait presque qu'AMD propose, lui aussi, ses plates-formes. Elles n'étaient pas toutes convaincantes, mais la nouvelle a quelques atouts dans son sac, y compris pour les joueurs.

C Wiz



n combo chipset intégré plus Radeon HD 3650. Dans le foi nachine lit un Blu-ray sur son chipset intégré. Pas mal.

ne des idées derrière le rachat d'ATI par AMD était de proposer des plates-formes complètes. Un concept qui marche assez bien pour les portables, l'idée étant pour AMD de fournir le processeur, le chipset et éventuellement une carte graphique. Tout ça porte un nom de félin, Puma, nom de code déjà utilisé par Apple pour son Mac OS X 10.1. Il faut croire que c'est hype. Au cœur de Puma, il y a Griffin, un processeur qui n'a vraiment pas envie d'aller combattre avec les Core 2 Duo. Il s'agit d'une puce double cœur dont le point le plus important est qu'elle dispose de trois plans d'alimentation séparés. En clair, on peut couper totalement un cœur ou les deux (le troisième plan gère le contrôleur mémoire intégré). AMD n'ayant pas voulu nous parler des fréquences de la puce, nous resterons prudents.

Au-delà du réel

Ce qui nous intéresse le plus, pour tout vous dire, c'est ce que l'on trouve du côté de la 3D. AMD s'est rendu compte de ce que l'on vous répète depuis un bout de temps :

les portables ne sont pas exactement faits pour jouer. Au mieux, on trouve des portables avec de bonnes cartes 3D et des écrans à la résolution suffisamment faible pour avoir une bonne expérience, mais en contrepartie, on dispose d'une autonomie proche de zéro. À l'opposé, on a des portables très transportables, mais dont la puce graphique intégrée peine sous le flipper intégré à Vista. À défaut d'une solution miracle, AMD nous en propose deux pas trop mauvaises.

puces,

Première bonne idée : coupler un chipset graphique intégré à une carte 3D interne « haut de gamme ». Et passer de l'une à l'autre dynamiquement, sans avoir

à rebooter. C'est ce que propose Puma dont le chipset de base équivaut à une Radeon 2400 Pro : passer de l'un à l'autre requiert quelques secondes, le temps de recharger l'interface Aero de Vista. Le fonctionnement est aussi simple que le concept du Speedstep pour les processeurs, et l'on peut, bien entendu, forcer la grosse carte 3D sur batterie, si besoin.

Dehors, la carte

La seconde bonne idée tient dans un vieux concept, celui de la base externe. AMD va proposer, sur plusieurs de ses machines, un connecteur externe qui est en réalité

un port PCI Express 2.0 8x. Sur ce port vient se brancher un boîtier externe qui va contenir une vraie carte 3D de bureau, au hasard, une 3870 dans la démo que l'on nous a faite. Asus avait aussi tenté de proposer quelque chose de similaire, mais il y avait un défaut : la chose n'utilisait qu'un port PCI Express 1x, limitant la bande passante. La solution d'AMD est techniquement plus intelligente et ne nécessite pas forcément d'écran externe puisque le boîtier peut piloter directement l'écran du portable. Les prototypes que nous avons vu tourner étaient plutôt du genre encourageant. AMD s'est décidé à utiliser ce qu'ATI proposait de mieux. Nous reviendrons le mois prochain sur un test complet de cette plate-forme face à la nouvelle offre Centrino « Montevina » d'Intel.



top HARD

Vous sentez ce petit parfum de fraîcheur? Non?

Allez, faites un effort. Concentrez-vous
et réessayez. Ça y est? Non! Vous n'avez pas
rêvé, c'est l'immanquable odeur de la carte
graphique haut de gamme en gestation.
Autant être clair: n'achetez pas tout de suite!

Le moniteur

En tant qu'ardent défenseur des moniteurs 30 pouces, je ne peux que vous conseiller d'aller voir du côté des 2416W d'Acer et des PLE2403WS d'Iiyama. Ils n'ont que 24 pouces de diagonale, mais vous aurez au moins une demi-classe quand vos amis viendront chez vous. Des écrans parfaits pour ceux qui ne vont pas faire que jouer. Pour les pointilleux du pixel, mieux vaut aller regarder du côté des 22 pouces de la config 3. Sinon, je confirme, acheter un 24 pouces vous donnera envie d'acheter un 30 pouces dans l'année. Moi, je n'y croyais pas. Mon banquier non plus d'ailleurs.

Config 1: 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10°), environ 190 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-4 (16/10°), environ 170 euros TTC.

Config 2: 20 pouces LCD BenQ FP202w (8 ms, 16/10°), environ 199 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2030 WM (5 ms, 16/10°), environ 240 euros TTC.

Config 3: 22 pouces LCD Viewsonic 2255WM (5 ms 16/10°), environ 300 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2232BW (2 ms, 16/10°), environ 260 euros TTC.

Le processeur

ll est là, dans le top. Le Phenom B3 est désormais digne d'y figurer. ll n'a pas exactement le meilleur rapport qualité/prix face à l'offre d'Intel et sa fréquence est un peu limitée. Ça n'est pas non plus un foudre d'overclocking. En clair, ce n'est clairement pas notre premier choix, mais le Phenom B3 est un choix possible. On appelle ça un progrès net.

Config 1: AMD Phenom X3 8750 (2,4 GHz/Socket AM2+), 150 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E4500 (2,0 GHz/FSB 800/Socket 775), 110 euros environ.

Config 2: AMD Phenom X4 9750 (2,4 GHz/Socket AM2+) 180 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8400 (3,00 GHz/FSB 1333/Socket 775), 180 euros TTC environ.

Config 3: AMD Phenom X4 9850 (2,5 GHz/Socket AM2) 200 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz/FSB 1333/Socket 775), 250 euros TTC environ.

Le refroidissement

Avec un peu de chance, vous avez lu cette rubrique de gauche à droite et vous avez donc été percuté de plein fouet par notre teasing par le côté (brevet déposé). Du coup, je n'ai rien à ajouter sur cette rubrique. Si ce n'est qu'en passant aux Phenom, on unifieles radiateurs processeurs. Attention, cependant, si vous choisissez une carte mère AMD d'entrée de gamme, vous risquez de ne pas avoir de plaque de support en métal à l'arrière. Pas de panique, vos revendeurs en vendent. C'est un peu leur métier.

Processeurs: Thermalright Ultra-120 Extreme (Socket 775/AM2+), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noctua NF-S12 (120mm), environ 18 euros TTC ou Noctua NH-U12P (Socket 775/AM2+), environ 60 euros TTC.

Carte graphique: Zalman VF1000 (tous modèles ATI/Nvidia), environ 40 euros TTC ou Thermalright HR-03 Plus (fanless), environ 45 euros TTC.

L'alimentation

Une bonne alimentation est essentielle. Ne manger que de la soupe et de la salade, ça n'est pas bon du tout pour votre estomac. Ou l'odeur dans vos toilettes. Alors qu'une bonne pizza au chori... Pardon? Les alimentations pour PC? C'est facile, 400 watts mini, 500 si vous avez investi dans des choses inavouables à votre banquier. Ou à vos amis. D'ailleurs si vous avez acheté une 9800 GX2, je vous interdis de lire la fin de ce top.

Config 1: Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3: Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.

La carte vidéo

C'est fini, on n'achète plus de cartes 3D. Nvidia va bientôt sortir ses nouvelles GT 280 et GT 260 tandis qu'AMD va dévoiler ses 4850 et 4870. Donc interdiction d'acheter quoi que ce soit ce mois-ci: même si vous ne voulez pas de ces futurs « haut de gamme » (permettez-nous de relativiser le propos à l'avance), ils auront au strict minimum le mérite de provoquer des déstockages en masse sur les produits plus abordables.

Confia 1: ATI Radeon X1950 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 90 euros TTC, Nvidia GeForce 9600 GT 512 Mo (PCI Express), environ 170 euros TTC.

Config 2: ATI Radeon HD 3850 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GT (PCI Express) 512 Mo, environ 200 euros TTC.

Config 3: ATI Radeon HD 3870 512 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GTS 512 Mo (PCI Express), environ 250 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

C'est la fête. Cent trente euros pour un combo graveur de DVD/lecteur Blu-ray, avouez que c'est la classe internationale. Vous pourrez ainsi, comme James Bond, vous poser devant une caméra quelques secondes, devant un disque à la raie bleue avant d'aller retaper des méchants. Ou plus simplement, regarder des films. C'est moins fatiguant quand l'été est chaud. N'oubliez cependant pas la limonade et PowerDVD 8. Sans quoi, ça ne servira à rien.

Configs 1 et 2: Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Nec AD-7170S (Serial ATA), environ 30 euros TTC.

Config 3: Combo Graveur DVD+/-RW 12X et Lecteur Blu-ray Pioneer BDC-202 BK (Serial ATA), environ 130 euros TTC.



La carte mère

J'entends dire, ici ou là, qu'il y aurait un test du remplaçant du P35 dans ce magazine. Parlez en à Tuttle, depuis qu'on l'a vu ne manger que des salades le midi, il se murmure dans la rédaction qu'il est né d'un croisement génétique avec une tortue. Ou d'un escargot. C'est ça le problème avec les rumeurs, elles ne sont jamais d'accord entre elles...

Config 1: Gigabyte MA78GM S2H (AMD 780G/Socket AM2+), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-P35-DS3 (Intel P965/Socket 775), environ 85 euros.

Config 2: MSI K9A2 Platinum (AMD 790 FX / Socket AM2+), environ 130 euros TTC ou Asus P5K (Intel P35 / Socket 775), environ 90 euros.

Config 3: M3A32-MVP Deluxe (AMD 790 FX / Socket AM2+), environ 160 euros TTC ou Asus P5E (Intel X38 / Socket 775), environ 160 euros, ou Asus.

Le disque dur

Je vous parlais le mois dernier des offres sur les disques durs de chez Samsung. Ceux qui vous vaudront du pain trop cuit chez votre boulangère, le prix à payer pour avoir droit à 500 Go en SATA ll avec 16 Mo de cache pour seulement 59 euros. 8 de moins que le mois dernier, on aura tendance à vous les déconseiller avec les chipsets P35 de chez Asus par contre, certains modèles ont droit à quelques incompatibilités. Pour ce prix, on ne peut pas tout avoir. Et sinon 32 Mo de cache chez Seagate. Miam.

Config 1: 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 70 euros TTC.

Config 2: 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 80 euros TTC.

Config 3: 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 90 euros TTC.

Le routeur WiFi

C'est difficile de trouver des choses intéressantes à vous raconter sur le Thermalright Ultra 120 Extreme. Parce qu'on a déjà un peu tout dit. À commencer par le fait qu'il s'agit du roi du refroidissement et que comme on aime bien Noctua aussi, on vous conseille d'y coller un ventilateur NF-P12-1300 si vous voulez jouer à l'overclocking, ou plus simplement un NF-S12 à 800 tours pour les gens normaux. Le routeur WiFi? Ha! Mais, ma bonne dame, on appelle ça un teasing par le côté.

- Netgear WNR854T (routeur Cable/ADSL, Gigabit, WiFi 802.11n): environ 140 euros.
- Linksys WAG354G (modern routeur ADSL2+, WiFi 802.11g): environ 70 euros ou Netgear DG834N (modern routeur ADSL2+, 10/100, WiFi 802.11n): environ 160 euros.

La RAM

La DDR3 continue de se porter convenablement dans le top puisque les prix sont toujours aux alentours de 100 euros pour 2 Go. C'est plus cher que 4 Go de DDR2, mais très franchement votre carte mère le vaut bien (arrêtez de penser à vous!). Bien sûr, il faudra faire attention à sa carte mère, chez Asus il s'agit des P5K3 et P5E3, pour les autres constructeurs, on vous laissera deviner comment ça marche. Corsair et OCZ en tête, même s'il ne faut pas oublier les autres (vraies) marques.

Configs 1 et 2: 4 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 2 Go, 800 MHz, CAS 5), environ 80 euros TTC.

Config 3: 2 Go de DDR3-SDRAM PC10800 (2 x 1 Go, 1333 MHz, CAS 9), environ 100 euros TTC.











L'aigle d'or

I est assez marrant de constater que l'être humain aime tant se raccrocher à ses souvenirs. A croire qu'effectivement, comme on a coutume de le répéter parfois, finalement, c'était mieux « avant »! Noël 1980, mon frère aîné, un « vieux » de 22 ans alors, se fait plaisir et achète une boîte grise bien curieuse : un Philips Videopac C52. Il ne tarde pas à trôner fièrement devant la télé couleur de l'époque... Mais qu'est-ce que c'est que ce truc qui fait du bruit, qui affiche des carrés plus ou moins colorés et qui semble se piloter avec une boîte munie d'un manche et d'un gros bouton ? Encore une lubie du frangin qui ne sait plus quoi s'offrir pour épater la galerie! Vraiment, je ne vois pas l'avenir d'un truc pareil... Quoique...



La cartouche marquée d'un numéro 1 avec une sorte de jeu de voitures me plaît

bien... Et puis, ce n'est pas pour me vanter, mais je suis quand même bien meilleur que **ITINÉRAIRES D'ENFANTS** GÂTÉS



Nebulus

mes frangins! De fil en aiguille, de cartouche en cartouche, se présente, un jour de 1982, une cartouche un peu spéciale avec un manuel long comme un jour sans pain. J'y apprends qu'on peut faire soi-même ses programmes... Mais c'est quoi un programme? Bon sang! On peut faire SES jeux! Je me mets la tâche... Purée, trop compliqué cet « assembleur »! C'est plus une console de jeux, ça!

Potion magique

Mon salut viendra finalement encore une fois de Noël, en 1983. J'ai quasiment 10 ans cette fois et cette jolie boîte noire estampillée « Philips VG5000 » va sonner le glas de mes rêves de devenir policier ou pompier comme tout petit garçon exemplaire... Un BASIC Microsoft (déjà!), enfin un truc simple! Des revues informatiques qui pullulent à l'époque avec des tonnes de listings, en veux-tu, en voilà et cette fois, ma voie est tracée : je serai développeur ! Bref, j'accapare la machine et j'y passe déjà trop

de temps... Simultanément, les graphismes s'améliorent, les bruits deviennent des musiques lorsque je passe par le Thomson TO9 en 1986, qui me laissera d'excellents souvenirs et surtout le premier jeu qui va me marquer : L'Aigle d'or ! Ca, c'était de l'aventure ! C'est la claque et le départ définitif vers l'Atari 520 STE et la folie joueuse! Lotus Esprit Turbo Challenge, Gods, Chaos Engine, Formula One Grand Prix, Xenon 2, Štunt Car Racer, Kick Off, Nebulus, Lemmings, la série des Pinballs, etc. Tiens... Je vais ressortir mon VG5000 ou mon Atari STE qui trônent sous mon bureau au cas où... Allez, ce sera l'Atari, je laisse l'assembleur 68000 de côté (même si, celui-là, je le connais !) et je me lance dans une partie de Speedball 2...

HUGUES DEFORTESCU (UN LECTEUR)

Un Atari 520 STE



Chaque mois, un acteur de l'industrie, un membre de l'équipe ou un lecteur raconte comment sa passion du jeu est née. C'est votre tour, allongez-vous donc sur ce divan et racontez-nous votre histoire. On veut la connaître (et comme c'est la première, c'est moi qui m'y colle, na!). courrier@joystick.tr

Quand on y pense, 38 francs pour un magazine de jeux vidéo, en 1998, c'était tout simplement énorme : 5,80 euros. C'est même (beaucoup) plus cher que le Joystick actuel si on tient compte du jeu complet offert tous les mois. **Vous vous rendez compte?**

uelle belle couv' dites donc, Grand Prix Legends. Un titre culte qui allait marquer au fer rouge les esprits de milliers de joueurs. Fishbone ne s'y trompe pos et lui colle 93 % dans un test enthousioste à vous donner envie de courir à la boutique lo plus proche pour cloquer l'orgent de vos porents (ben, oui, ò l'époque...). Roce Driver Grid (en test dans ce numéro) ne connaîtro peut-être pas le même destin, mois ces deux jeux nous rapprochent et nous roppellent que les tests soi-disont objectifs n'existent pos. Nous, testeurs, fonctionnons ou coup de cœur ovec nos goûts, nos sensibilités, nos envies. À vous, lecteurs, de déterminer dans nos textes si nos orguments vous semblent pertinents. En l'occurrence, pour moi, celui de Fish l'était, olors qu'il ne l'était probablement pas pour lo majorité du lectorot de Joystick, peu enclin à posser des heures et des heures à mémoriser des circuits et à apprendre à tenir une savonnette en piste. Autre quolité de ce test, lo présentation de coptures en diverses résolutions et niveaux de détoils, un truc qui s'est un peu perdu et qu'on s'est promis de réintroduire tout bientôt. Rien que pour vos yeux.

L'ÉVIDENCE MÊME

La bêto d'Half-Life confirme ce dont je vous parlais le mois passé. La rédoc ne l'avoit vroiment pos vu venir, celui-là. Mais ò portir du moment où ils mettent leurs petites mimines pour la première fois sur le jeu...



hou, lò, lò, quelle découverte. Et quel enthousiasme, encore une fois. Là aussi, en comparaison, le Joystick actuel manque parfois de ces étincelles brillontes dans les yeux, copables de foire rêver le lecteur. On n'est pos là pour vous bossiner avec de l'analyse approfondie olors qu'on porle d'un divertissement! Mois je feuillette ce numéro et, ou royon preview, je dénombre encore, comme le mois dernier, un nombre hollucinont de jeux de bagnoles. Le mois même où sont également testés Colin McRoe Rolly et Need for Speed 3 (injustement sous-notés, mois, bon...)! Powerslide, Grand Touring, Off Road 2 et Test Drive 5.

Qu'on ne vienne pas me dire que les joueurs PC n'ont jomois été occros oux ieux de courses!

Et si les ventes étoient si mauvaises qu'on le prétend porfois, pourquoi en ovoir sorti outant?

YAVIN









exique

Ensemble de mots que personne ne saisit et dont le sens devient clair grâce à un assemblage de termes qui sont, eux, complètement limpides. Vous comprenez?

ADD-ON: Extension apportant du nouveau contenu pour un titre.

Bot: Abréviation de « robot » qui indique les personnages au quotient intellectuel à deux chiffres dirigés par l'ordinateur. Voir aussi PNJ.

CAPTURE THE FLAG: Mode de jeu dans lequel les deux équipes opposées doivent ramener le drapeau adverse dans leur camp pour marquer un point.

CASUAL GAMER: Joueur occasionnel qui s'éclate sur des jeux de temps à autre. Terme trop souvent utilisé de manière « insultante » pour indiquer un joueur nul.

COMBO: Terme indiquant une séquence de plusieurs mouvements formant un enchaînement d'actions.

DEATHMATCH: Mode multijoueur chacun pour sa tronche dans lequel il faut abattre tous ces adversaires.

DPS: Dégâts Par Seconde. Terme souvent utilisé dans les jeux de rôle online. Plus votre DPS est élevé, plus les femmes seront à vos pieds et crieront votre nom.

ESPORT: Electronic Sport. Désigne le côté compétition professionnelle de jeux vidéo.

FA: Free for All. Autre manière de désigner le mode Deathmatch.
FPS: First Person Shooter. Terme désignant les jeux de tir en vue à la première personne comme Quake ou Half-life.

GAMEPLAY: Terme signifiant la prise en main et la jouabilité d'un titre.

GAIVE MECHANICS: Les mécaniques de jeu sont un regroupement de règles offrant un jeu plaisant et intéressant.

GEEK/GEEKETTE: Personne souvent introvertie qui se nourrit de malbouffe, qui reste scotchée devant un ordinateur et qui est fan de gadgets souvent inutiles. Pour votre entourage, choisissez plutôt: personne accro aux nouvelles technologies, ça sonne mieux.

GRIND, GRINDING: Termes utilisés dans les MMO pour signifier qu'on gagne des points d'expérience et des niveaux pour son personnage en tuant des créatures en boucle pendant des heures, semaines ou mois.

dans lequel on incarne un personnage avec peu de matière grise et beaucoup de muscles prêt à taper sur des monstres durant des heures : Diablo, Titan Quest, Hellgate...

HUD: Head Up Display. Il s'agit de l'interface affichant des informations indispensables comme la santé de votre personnage, son nombre de munitions... Les infos à regarder du coin de l'œil pour éviter d'être en train de recharger au moment où un ennemi vous tombe dessus.

.A.: Intelligence Artificielle. Qualité d'adaptation et degré d'intelligence des Bots et PNI.

JCJ: Joueurs contre Joueurs. Voir PvP.
JDR: Jeu de rôle comme The Witcher, Oblivion,
Neverwinter Nights... Voir également RPG.

LEVEL DESIGNER: Personne qui crée et agence les environnements pour qu'ils collent parfaitement au gameplay et qu'ils soient le plus plaisant possible.

MANA: Indique les points de magie d'un personnage.

MAP: Le terme Map (carte) est

principalement utilisé pour indiquer un environnement choisi par des joueurs lors d'affrontements dans un FPS ou RTS.

MMORPG: Massively Multiplayer Online Role Playing Game ou jeu massivement multijoueur. Indique un univers persistant dans lequel des milliers de joueurs évoluent. World of

plus répandue.

MOD: Indique une modification d'un titre pour
en faire un nouveau. Ce sont principalement des
fans qui utilisent les kits de développement
(voir SDK) pour créer leur propre jeu. Quand le

Warcraft, Lineage II... L'abréviation MMO est la

jeu créé est complètement différent de l'original, on appelle ça une Total Conversion.

Désigne un joueur débutant. Souvent utilisé de manière péjorative. Sale noob, va!

PATHFINDING: Capacité d'un PNJ à se diriger efficacement d'un point A à un point B en évitant de se manger un mur ou de se noyer dans la rivière.

PING: Mesure le temps de réponse entre le client et le serveur pour les jeux online. Plus le Ping est élevé, plus vous aurez de lag.

Tant que personne ne vous traite de HPB (High Ping Bastard), tout va bien.

PNJ: Personnage non Joueur. Personnage

incarné par l'ordinateur. La version anglaise NPC (No Playable Character) est également souvent utilisée.

PVE: Player versus Environment. Phase de jeu où les joueurs affrontent des créatures contrôlées par l'ordinateur.

PVP: Player versus Player. Phase de jeu dans lequel les joueurs s'affrontent. Voir également JcJ.

QUICK TIME EVENT: Il s'agit d'une méthode de gameplay qui permet, après avoir appuyé sur la touche adéquate, de voir une séquence mettant en scène le personnage du jeu dans une action prévue pour être jouée à un moment bien défini. Shenmue, produit par Yu Suzuki chez Sega, est le titre reconnu comme avoir instauré ce nouveau type de gameplay. Même si on peut dire que Dragon's Lair en faisait presque autant à son époque (1983)...

RTS: Real Time Strategy. Voir STR.
RUSH: Tactique qui implique d'attaquer
très rapidement son adversaire. Utilisée
principalement dans les RTS.

SDK: Software Development Kit. Outils permettant aux développeurs de créer des applications.

SKILL: Signifie compétence. Terme utilisé pour désigner les pouvoirs d'un personnage ou l'habileté d'un joueur. Un joueur qui a du skill est un bon joueur.

SPAWN: Indique l'action de renaître.
Lorsque votre personnage re-spawn,
il réapparaît à un point précis.

STAND ALONE: Désigne une
extension/add-on d'un jeu qui peut être
installé et joué sans le titre d'origine.

STR: Stratégie Temps Réel comme StarCraft,
Age of Empires ou Command & Conquer.

PS: Télévision par Satellite ou plutôt dans notre cas Third Person Shooter. Jeux de tir à la troisième personne comme GTA, Gears of War...

Woot: Terme utilisé par la communauté des joueurs en ligne pour montrer leur satisfaction. Selon les uns il s'agit d'un acronyme pour dire: « We Owned the Other Team » pour d'autres ça voudrait dire: « Wow, loot ».

P: Acronyme utilisé pour désigner les points d'expérience.



Livres - Musiques - DVD - Jeux Vidéo - High Tech

TOUTES LES NOUVEAUTES SONT SUR ALAPAGE.COM



69,99€



39,99€

LIVRAISON GRATUITE*

alapage.com

* A partir de 25 euros la livraison est gratuite pour les commandes «Jeux Vidéo», «Logiciels», «Musique» et «DVD» à destination de la France métropolitaine, en mode standard et en point relais.

SOULCALIBUR™ IV & ©1995-2008 NAMCO BANDAI Games Inc. ALL RIGHTS RESERVED.

LucasArts, the LucasArts logo, and the STAR WARS characters, names and all related indicia are trademarks of & © Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & ® or TM as indicated. All rights reserved. Used with permission. WALL•E © Disney/Pixar. Licensed by THQ Inc. THQ. PlayTHQ.com and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.